Recensioni: Sonic Heroes, Deus Ex: Invisible War, Front Mission 4, O.TO.GI. 2, I-Ninja, Astro Boy: Tetsuwan Atom
Anteprime: Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Neo Contra, Silent Hill 4, Painkiller, The Getaway II, Nanobreaker
Speciali: Oriente vs Occidente, L'Anno che Verrà, Narratology **Retro:** La Storia di Alien vs Predator, Viewpoint

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento

Numero 006 ■ marzo/aprile 2004 ■ €6.00

PSX
Il primo passo di Sony verso la convergenza

GALLEON
I pirati di Toby Gard riaffiorano dalla nebbia

HITMAN: CONTRACTS
L'angelo della morte al tuo servizio

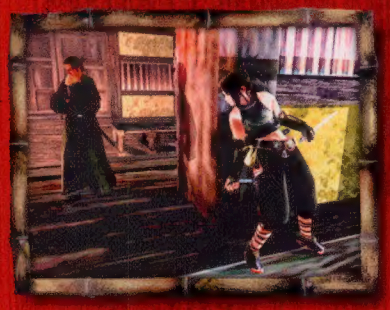
TENCHU®

Quando il male risorge, il bene non può restare a guardare

visto su GAME NETWORK SKY 816

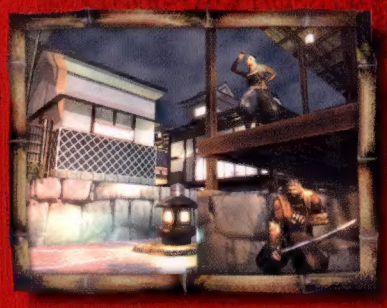
RETURN FROM DARKNESS™

Azione stealth e ninja su Xbox® compatibile con Xbox Live™. Disponibile da marzo 2004



Padroneggia nuovi attacchi stealth in 11 livelli mozzafiato utilizzando oltre 20 autentiche armi e strumenti ninja

Sorprendi gli avversari con l'aiuto di un amico nella modalità co-operativa oppure scatenati in duelli testa a testa online con Xbox Live™.



Scopri le caratteristiche in esclusiva per Xbox®, dai nuovi livelli in modalità singola a nuove abilità, armi, mosse e personaggi

Vivi con onore. Uccidi in silenzio.

www.returnfromdarkness.com

distribuito da HX HalifaX

XBOX LIVE

© 2003-2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision and Tenchu are registered trademarks and Return from Darkness is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

ACTIVISION

activision.com

editoriale ▷▷▷▷

benvenuti nella rivista che non c'era

Sono trascorsi sei mesi da quando il primo numero di **Videogiochi** si è affacciato sulle edicole italiane. In quelle prime 144 pagine c'era un alto ideale di rivista tradotto in nero su bianco. Una nuova realtà editoriale. La rivista che non c'era.

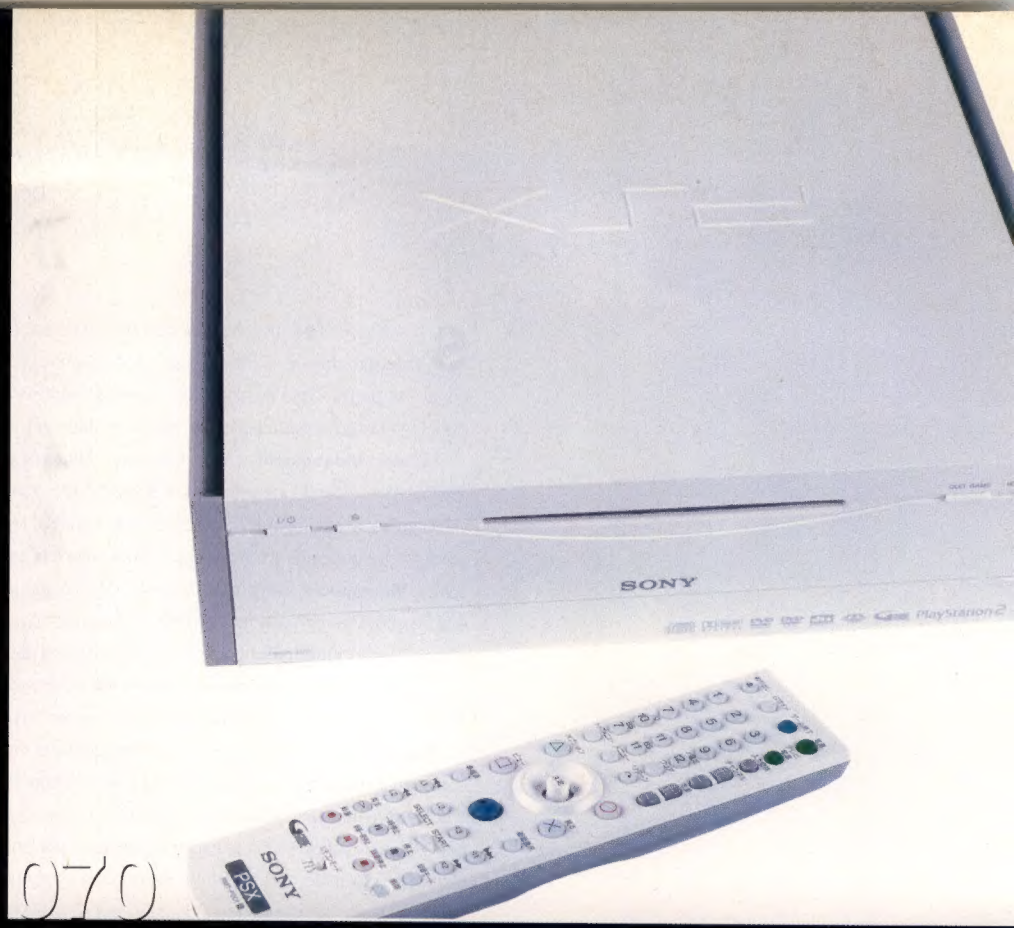
Da allora **Videogiochi** osserva il mercato. Attraverso il vostro feedback ha imparato a conoscervi. E a capirvi. Allo stesso modo voi, si spera, avete imparato a conoscerla. E a capirla. Ma come il medium che pretende di trattare con la profondità e la serietà che gli spetta, **Videogiochi** è un'entità dinamica, votata al mutamento. Non è facile convivere con una rivista simile, è comprensibile, ma se avete davvero capito **Videogiochi** quanto lei ha capito voi, apprendere che da questo numero in poi vi ritroverete nelle edicole con cadenza bimestrale non dovrebbe sconvolgervi il sistema nervoso.

Videogiochi non ha trascorso le ultime settimane massaggiandosi le mani fra una sessione e l'altra a *Donkey Konga*, ma pensando a come diventare una rivista migliore (mentre si massaggiava le mani). Una rivista più vicina alle vostre esigenze e più lontana dal resto. Si è ragionato. Si è dibattuto. Si potrebbe aggiungere questo, ampliare quello, addirittura approfondire quest'altro. Se poteste consultare l'elenco di proposte stilato nel corso di una normale sessione di brainstorming, vi stupirebbe non solo per la calligrafia incerta, ma anche per il numero di idee impietosamente falciate. Non perché non siano sufficientemente brillanti e rivoluzionarie da trovare applicazione in **Videogiochi**. Più semplicemente, trovano forte opposizione nel fattore tempo. Un mese è insufficiente a confezionare i contenuti che **Videogiochi** vorrebbe offrire.

Poi qualcuno ha detto: "E allora concediamoci più tempo". A dispetto della prima reazione di molti, era probabilmente la proposta più sensata che si potesse avanzare. Quella che ha portato a rivedere il tabulato post-brainstorming da un inedito punto di vista. **Videogiochi** non è mai stata la rivista del tempismo, ma dell'approfondimento. Alla luce di questa consapevolezza, ha poco senso lasciare che il primo incida sul secondo.

E allora ecco cosa accadrà quando giungerete in edicola il mese prossimo. Ci troverete ancora **Videogiochi** 006. Il mese successivo? **Videogiochi** 007. Non lasciate che la perplessità corrompa l'armoniosa distribuzione dei vostri connotati. Così come i migliori sviluppatori non amano darsi una scadenza, considerando un'opera 'pronta' solo quando è 'finita', **Videogiochi** renderà omaggio al suo nome cercando di fare altrettanto. A voi, come sempre, l'incarico di giudicare.

Speciali



056 Galleon

Il viaggio è durato più a lungo del previsto, ma il galeone dei pirati di Confounding Factor sta finalmente giungendo a destinazione

062 L'anno che verrà

Il 2003 è ormai un ricordo lontano e **Videogiochi** non può che guardare al futuro...

070 PSX

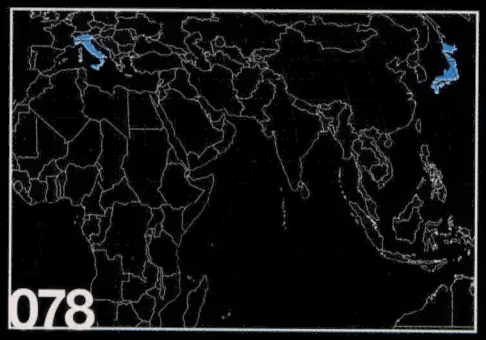
Un solo apparecchio per fare tutto. Almeno, questa è l'idea di Sony. **Videogiochi** esamina la prima macchina multimediale del colosso nipponico

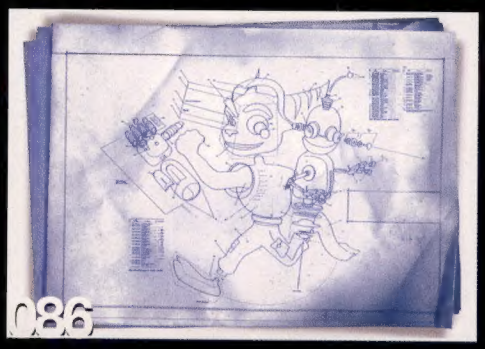
078 Oriente vs Occidente

Quali requisiti deve possedere un gioco per avere successo sul mercato giapponese? **Videogiochi** prova a scoprirlo

086 Narratology

Videogiochi percorre i sentieri della narrazione videoludica. Dalle principesse da salvare alle trame visionarie di Kojima. Quali sono i limiti e i punti di forza delle storie dei videogiochi?





Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
Colin Morrison chief operating officer
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Simone Crosignani editor
Marcello Cangialosi deputy editor
Ivan Fulco deputy editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Matteo Bittanti, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ugo Laviano, Roberto Magistretti, Max Marino, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 10,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075
ADV PRESS
C.so Re Umberto 79 - 10100 Torino
Tel. +39 011/5683375 - fax +39 011/5682725

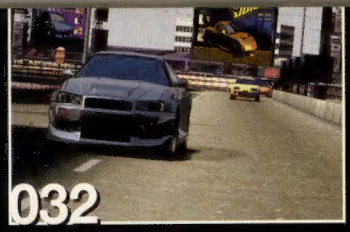
Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Dino Bortolossi produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Spedizione in abbonamento postale art.2 comma 20/B legge 662/96 - Milano

sommario marzo aprile

il numero bimestrale


032

034

038

100

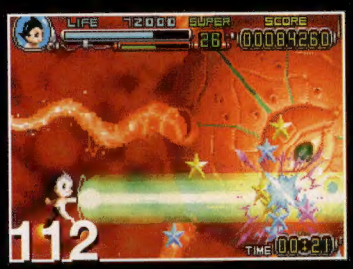
039

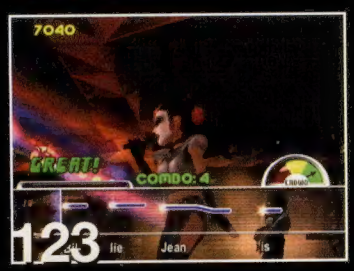
102

041

106

110


112


123

Rubriche

004 **Prima Pagina**
Vendite natalizie, Nintendo DS e Fries lascia Microsoft

014 **Mobile Gaming**
Calcio e FPS su cellulare

015 **Flash Gaming**
Il biliardo online meno costoso di sempre

016 **Outer Worlds**
Il costume di Carnevale definitivo, M-Gage e l'auto di *Spy Hunter*

020 **Online Life**
Cronache dalla rete, parte seconda

022 **AV Out**
Il 2004 sarà l'anno di Sega?

023 **RedEye**
Al diavolo i sistemi anti-pirateria

024 **Trigger Happy**
Poole se la prende con *Hidden & Dangerous*

025 **The First Place**
Real VG: maestri di vita virtuale

026 **Mattscape**
Il piacere della guida spericolata. Terza parte

027 **MrByte**
We're only in it for the money?

028 **Biffovision**
Lo Scarabeo è immortale

029 **Missing in Action**
La sporca guerra per la conquista del salotto

127 **Retrotest**
1992. *Viewpoint* sollazza gli utenti Neo Geo

128 **La storia di...**
Alien vs Predator. La killer application di Jaguar

132 **Chronicles**
Storia del porcospino più veloce del mondo

134 **Gallery**
Espone il controverso Nomura-san

138 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Sul prossimo numero**
La furia di Itagaki

Anteprime

032 Juiced (PS2, Xbox, PC)
034 Ghost in the Shell SAC (PS2)
036 Painkiller (PC, Xbox)
038 Silent Hill 4: The Room (PS2, Xbox)
039 Neo Contra (PS2)
040 Nanobreaker (PS2)
041 The Getaway II (PS2)
042 Crimson Sea 2 (PS2)
045 Richard Burns Rally (PS2, Xbox, PC)
046 Hitman: Contracts (PS2, Xbox, PC)

Recensioni

100 Sonic Heroes (PS2, Xbox, GC)
102 O.TO.GI 2 (Xbox)
104 I-Ninja (PS2, Xbox, GC)
106 Deus Ex: Invisible War (Xbox, PC)
108 Front Mission 4 (PS2)
110 Mafia (PS2, Xbox)
112 Astro Boy: Secret of the Atom Heart (GBA)
114 Baldur's Gate: Dark Alliance II (PS2, Xbox)
116 Bujingai (PS2)
117 Shikigami No Shiro 2 (PS2, GC, DC)
118 SNK vs Capcom: SVC Chaos (PS2)
119 Fullmetal Alchemist (PS2)
120 James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, Xbox, GC)
123 Karaoke Revolution (PS2)
124 Need for Speed Underground (GBA)
125 Max Payne (GBA)

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

ASSOCIATO A
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

prima pagina ▷▷▷▷

le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

EA fa la festa agli altri publisher

Il 2003 è ormai un ricordo lontano, ma Videogiochi dedica un ultimo sguardo alla stagione natalizia appena trascorsa. E trova il colosso americano saldamente ancorato alla propria leadership

La festa è finita, gli amici se ne vanno. Con la stagione natalizia ormai alle spalle e l'arrivo dei dati di vendita ufficiali (almeno per quanto riguarda il Regno Unito), è doveroso stilare un bilancio sulle performance commerciali dei titoli usciti nell'ultimo quarto del 2003, periodo in cui, da una stima approssimativa, sono stati lanciati più di metà dei videogiochi di tutto l'anno. E già da questo dato è possibile trarre una prima indicazione: lo spazio espositivo sugli scaffali sta diventando merce preziosa, e i publisher devono ora lottare alacremente non solo per ottenere copertura sulle riviste specializzate, ma anche per conquistare centimetri quadrati preziosi da cui proporre i propri titoli di punta.

Certo, le settimane pre-natalizie costituiscono un periodo dell'anno cruciale per la vendita dei videogiochi, ma non sarebbe lecito ritenere che i publisher stiano esasperando la situazione concentrando negli ultimi tre mesi dell'anno tutte le release più importanti e la maggior parte del budget destinato al marketing? Tutte le etichette stanno puntando molto sulle vendite natalizie e quando la posta in gioco è così alta, i rischi si moltiplicano in maniera esponenziale.

Dato lo stato dell'industria, sarebbe lecito aspettarsi che la maggioranza dei produttori vada sul sicuro, proponendo una dose massiccia di sequel e titoli su licenza. E, in effetti, franchise di EA come *Medal of Honor*, *Il Signore degli Anelli* e *FIFA* hanno fatto la parte del leone nelle classifiche di vendita natalizie. Ma il 2003 ha visto anche una rincuorante manciata di prodotti originali fra i più venduti dell'anno: *True Crime: Streets of LA* è stato un enorme successo, mentre *EyeToy: Play* di Sony ha dimostrato l'importanza dei giochi 'senza mani', vale a dire che non sfruttino il tradizionale controller. Si potrebbe persino affermare che il modo in cui Electronic Arts e gli sviluppatori di Visual Sciences hanno trasformato il gioco preferito di Harry Potter (il Quidditch, un assurdo incrocio fra il lacrosse, il polo e... er, il volo) in un titolo decente, dimostri una certa 'maturità' del processo di trasposizione di un prodotto da un medium ad un altro.

Sempre sul fronte delle notizie positive, serie come *Tony Hawk* e *Need for Speed* hanno entrambe superato con successo l'opera di rinnovamento della meccanica di gioco: l'unico punto di contatto fra i due blockbuster '*Underground*' e i rispettivi predecessori è costituito dalla parte iniziale dei loro nomi e dall'utilizzo, rispettivamente, di auto e skateboard come mezzi di trasporto. Un altro gioco che ha sorprendentemente riscosso un notevole successo è stato *The Simpsons: Hit & Run* di Vivendi, che ha saputo unire il gameplay di *GTA* con la popolarità di Homer e soci.

True Crime: Streets of LA è stato uno dei pochissimi titoli in grado di contrastare il monopolio delle vendite di Electronic Arts

"A Natale i publisher presentano una varietà incredibile di titoli: tie-in, seguiti, titoli originali. Ognuno di loro ha il suo posto"

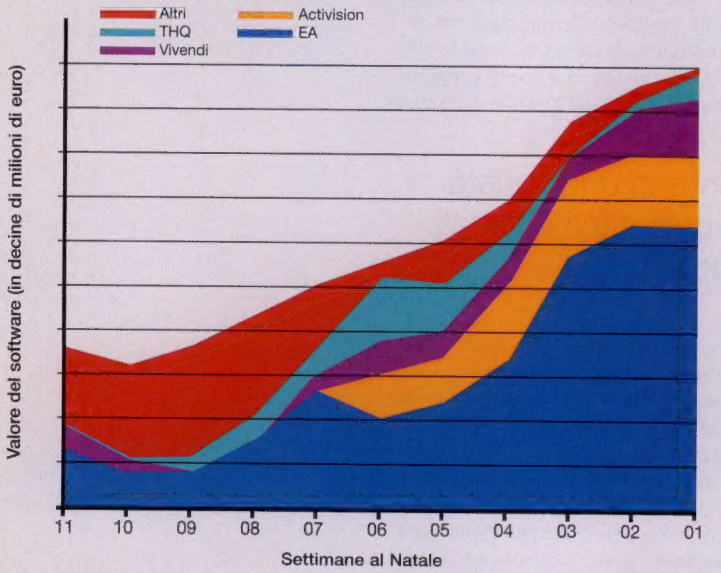
I 20 giochi più venduti in Inghilterra nel 2003

01 *FIFA 2004* (EA)
02 *Need for Speed: Underground* (EA)
03 *Medal of Honor: Rising Sun* (EA)
04 *The Sims* (EA)
05 *GTA: Vice City* (Rockstar)
06 *Enter the Matrix* (Atari)
07 *Tom Clancy's Splinter Cell* (UbiSoft)
08 *EyeToy: Play* (Sony)
09 *The Simpsons: Hit & Run* - (Vivendi Universal/Fox)
10 *FIFA 2003* (EA)
11 *Lord of the Rings: Return of the King* (EA)
12 *Lord of the Rings: The Two Towers* (EA)
13 *Harry Potter: Chamber of Secrets* (EA)
14 *True Crime: Streets of LA* (Activision)
15 *The Getaway* (Sony)
16 *Championship Manager 4* (Eidos)
17 *Medal of Honor: Frontline* (EA)
18 *Pro Evolution Soccer 3* (Konami)
19 *James Bond 007: Nightfire* (EA)
20 *Crash Bandicoot: Wrath of Cortex* (Vivendi Universal)

Un Natale di guerra

A riprova della sensatezza della strategia economica di EA, il grafico dimostra la crescente importanza delle posizioni in classifica man mano che ci si avvicina al Natale. In ottobre, i giochi di EA corrispondono a circa il 40% dei 30 milioni di euro che rappresentano il mercato software settimanale in Inghilterra, ma questa percentuale cresce rapidamente con l'avvicinarsi di dicembre. A metà dicembre le dimensioni del mercato sono triplicate ed EA ne controlla circa i due terzi. Per contro, la percentuale dei publisher i cui titoli non sono nelle posizioni di vertice si è ridotta considerevolmente. Le aree piuttosto estese controllate da Vivendi e THQ dimostrano l'importanza dei blockbuster, rappresentati in questo caso da *The Simpsons: Hit & Run* e *Alla Ricerca di Nemo*. Anche Activision si appropria di una grossa fetta della torta, grazie alla longeva permanenza di *True Crime* e *Tony Hawk's Underground* nelle zone alte della classifica durante le settimane cruciali di dicembre.

Performance di ogni publisher basate sui giochi entrati nella Top 10



Dati grezzi forniti da ELSPA/ChartTrack e MCV Media

Indipendentemente dalla qualità della simulazione o dalla notorietà della licenza ad essa affiancata, nessun gioco calcistico sembra in grado di soffiare a *FIFA* la leadership delle vendite natalizie

La conclusione? A Natale i publisher presentano una varietà incredibile di titoli: tie-in, seguiti, titoli originali. Ognuno di loro ha il suo posto.

EA vs resto del mondo

"Da un lato stiamo lavorando duramente per migliorare la qualità delle nostre serie annuali, come *FIFA* e *Tiger Woods*, ma contemporaneamente stiamo introducendo anche nuovi franchise", spiega il capo dei PR europei di Electronic Arts **Glen O'Connell**. "*FIFA 2004* è stato il titolo più venduto del 2003 in Inghilterra, e non solo perché ne lanciamo un'edizione ogni anno. Esiste anche la volontà che il gioco migliori costantemente versione dopo versione".

Electronic Arts spende anche tempo e soldi nel costruire i franchise del futuro oltre ad alimentare quelli che hanno successo nel presente. *Need for Speed*, un marchio che in passato non è mai andato troppo bene in Europa, è stato rilanciato, diventando così il secondo titolo più venduto in Inghilterra nel 2003. E sommando la dozzina circa di altri titoli EA entrati nella Top 20 fra ottobre e dicembre, si può tranquillamente affermare che questo sia stato un Natale spaziale per il publisher più potente del mondo.

"Il 2002 è stato il nostro anno migliore, ma il 2003 è stato fantastico", conferma O'Connell. "Natale è un periodo chiave per l'acquisto dei giochi, ovviamente, e pur non ignorando il resto dell'anno, vogliamo assicurarci di spingere i prodotti giusti nel periodo giusto".

E quando le vendite di novembre e dicembre rappresentano un terzo del venduto di tutto l'anno (stando ai dati di ELSPA), diventa chiaro perché i publisher lo vedano come un periodo cruciale: se non riescono a vendere un titolo a Natale, diventa dura, molto dura. Sfortunatamente, la forza della line-up Electronic Arts sta lentamente spazzando via la concorrenza: con la sola eccezione dell'unica settimana in cui *PES3* di Konami è salito al numero uno delle vendite, i giochi di EA hanno presieduto il gradino più alto delle classifiche inglesi dal 4 ottobre in poi. Non solo. Nello stesso periodo, la casa americana ha anche avuto, mediamente, tre dei primi cinque giochi in classifica, quattro dei primi dieci e sei dei primi venti. E tutto questo lanciando 14 giochi, oltre a distribuire (insieme a Nintendo) il titolo di punta di Namco, *Soul Calibur II*, in Europa e *The Simpsons: Hit & Run* di Vivendi Universal/Fox. Da un rapido calcolo, si evince che EA è stata responsabile delle vendite di oltre il 40% dei giochi distribuiti in Inghilterra in quel periodo.

> "Natale è un periodo chiave, e pur non ignorando il resto dell'anno, vogliamo assicurarci di spingere i prodotti giusti nel periodo giusto"

Contando anche i risultati eccellenti ottenuti da *Alla Ricerca di Nemo* di THQ e da *Tony Hawk's Underground* e *True Crime* di Activision, gli altri quindici publisher si sono dovuti spartire un misero terzo delle vendite complessive.

Vengono lanciati più giochi a Natale che in qualsiasi altro periodo dell'anno, si diceva: teoricamente non dovrebbe esserci niente di male, visto che è anche il periodo in cui si vendono più giochi.

Nelle chart inglesi (in foto uno scaffale di un negozio della catena 'Game') e presumibilmente, non esistendo dati di vendita ufficiali, anche in quelle italiane, nessun publisher è riuscito ad avvicinarsi ad EA. Oltre ad aver piazzato tre titoli fra i primi cinque a Natale, *FIFA 2004* è stato il gioco più venduto dell'anno passato

Le otto leggende del Natale 2003

Leggenda natalizia n°1: *Need for Speed Underground* ha avuto sorprendentemente successo solo perché *007: Everything or Nothing* è stato posticipato.
La tesi: Dato che i publisher devono prenotare gli spazi pubblicitari con largo anticipo nella stagione natalizia, il rinvio di un titolo può inaspettatamente garantire più visibilità a un altro gioco.
La posizione ufficiale: La tesi ha un fondamento di verità, anche se un rappresentante di EA ha sottolineato come la società avesse già deciso di 'spingere' *Need for Speed* con spot televisivi prima del rinvio di *Bond*. Gli slot che dovevano essere occupati da *007* non sono stati rimpiazzati solo con *Need for Speed*, ma con altri titoli EA. Il gioco di corse ha però avuto più spazio del previsto nella pubblicità nei negozi e sulle riviste a causa dell'assenza di *Bond*.
Vero o falso? Teoria affascinante, ma con pochi riscontri a livello pratico. *Need for Speed* avrebbe venduto comunque.

Leggenda natalizia n°2: I tre titoli originali di Ubisoft (*Prince of Persia*, *XIII* e *Beyond Good & Evil*) si sono persi nella bolgia del periodo natalizio. La casa francese ha apportato sconti in diversi mercati per rilanciarli.
La tesi: Pubblicare titoli originali è sempre difficile. Il lancio durante il periodo natalizio è impegnativo a livello economico, e avere come protagonisti un principe, il personaggio di un fumetto francese e una ragazza dalle labbra verdi non aiuta molto.
La posizione ufficiale: *Beyond Good & Evil* ha risentito chiaramente della bagarre natalizia, ma Ubisoft sta ancora spingendo gli altri due titoli, e sostiene di essere soddisfatta del numero di copie vendute, cresciuto nel periodo post-natalizio. Cosa vera, almeno dal riscontro avuto da **Videogiochi** interpellando alcuni punti vendita nostrani sulle performance di *Prince of Persia*.
Vero o falso? Il bicchiere è mezzo pieno o mezzo vuoto? In sintesi, i giochi sono andati bene, non benissimo. E *Prince of Persia* deve ancora uscire su Xbox, PC e GameCube.

Leggenda natalizia n°3: La pubblicità televisiva è uno spreco di soldi.
La tesi: È difficile mettersi in mostra in mezzo all'ondata di spot che i mass-media riversano sui consumatori nel periodo natalizio.
La posizione ufficiale: Impossibile fare un discorso generale. Sebbene gli spot TV difficilmente siano riusciti a far vendere più copie di *Operation Surma* o *Beyond Good & Evil*, EA ha provato a pubblicizzare per la prima volta alla televisione *Tiger Woods PGA Tour* in diversi Paesi. Il risultato: la versione 2004 è stata l'edizione più venduta della serie, nonché il 24° gioco più venduto del 2003 in Inghilterra.
Vero o falso? Vero in molti casi, ma se funziona si fa il botto.

Leggenda natalizia n°4: *Pop Idol* prodotto da Codemasters è stato il flop dell'anno a livello europeo.
La tesi: Nonostante le previsioni, *Pop Idol* non ha superato la sedicesima posizione nella chart inglese, per poi naufragare impietosamente.
La posizione ufficiale: Un rappresentante di Codemasters ha affermato che il gioco avrebbe venduto "secondo le previsioni" in Inghilterra. La casa inglese cercherà comunque di spingerlo negli Stati Uniti per sfruttare la popolarità della serie locale *American Idol*.
Vero o falso? D'accordo che il mercato italiano rappresenta una percentuale minima del mercato europeo, ma la mancanza della serie e del tie-in nelle nostre lande non è affatto motivo di disperazione...

Leggenda natalizia n°5: GameCube è ora la seconda console al mondo, grazie al taglio dei prezzi effettuato da Nintendo nel 2003.
La tesi: Abbassando il prezzo a 99 euro/dollari, le vendite di GameCube si sono impennate, portando Nintendo a festeggiare la propria supremazia su Microsoft.
La posizione ufficiale: Su scala mondiale, GameCube ha probabilmente venduto più di Xbox nel 2003, ma le due console restano molto vicine in termini di installato. Ciò che preoccupa è il fatto che i titoli Nintendo quali *Mario Kart: Double Dash!!* e *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* abbiano faticato a vendere in Europa.
Vero o falso? È davvero così importante decidere chi sia al secondo posto? Bisognerebbe lottare per il primo.

Leggenda natalizia n°6: A causa di problemi legali e di ritardi nello sviluppo, *True Crime: Streets of LA* ha rischiato di non uscire per Natale.
La tesi: Uscire tardi durante la bagarre natalizia può essere letale per ogni gioco originale, soprattutto quando all'orizzonte c'è un concorrente temibile come il double pack di *GTA*, ma *True Crime* era il titolo di punta per Activision nel 2003.
La posizione ufficiale: *True Crime* è stato posticipato di un paio di mesi rispetto alla data d'uscita originale, ma la causa intentata dall'autore Robert Crais è stata ritirata appena dopo il lancio del gioco. Per quanto riguarda il ritardo nello sviluppo, secondo un portavoce Activision "non ha senso lanciare puntualmente un titolo che non sia all'altezza delle aspettative dei consumatori, quindi Activision non ha lanciato il gioco finché non è stata soddisfatta".
Vero o falso? Una mezza verità, ma tutto è bene quel che finisce bene.

Leggenda natalizia n°7: EA ha come obiettivo ufficiale quello di avere i primi cinque titoli in classifica ogni Natale.
La tesi: I top 5 natalizi rappresentano le posizioni più lucrative, quindi il publisher dalla politica più aggressiva al mondo vuole assicurarsi che nessun concorrente si impossessi di quello che reputa il suo territorio.
La posizione ufficiale: "Natale è ovviamente un periodo importante per noi, quindi cerchiamo di fare il meglio possibile, ma non mi azzarderei a dire che quello dei primi cinque sia un obiettivo ufficiale", dichiara un portavoce EA.
Vero o falso? Se è vero, EA ha ancora da lavorare duro perché nel 2002 *GTA: Vice City* e *The Getaway* hanno rovinato il suo dominio della Top 5. Quest'anno il guasta feste è stato *The Simpsons: Hit & Run*.

Leggenda natalizia n°8: È criticabile il fatto che i publisher si concentrino sul periodo natalizio, tralasciando gli altri mesi.
La tesi: Vengono lanciati così tanti giochi in due mesi che i publisher devono spendere centinaia di migliaia di euro in marketing per rendere visibili i propri titoli. Farebbero meglio a concentrarsi sugli altri dieci mesi dell'anno.
La posizione ufficiale: La cruda realtà è che il Natale genera circa la metà delle vendite dell'intero anno ed è per i publisher il periodo migliore per lanciare i propri titoli di punta. Avere successo a Natale significa incrementare il potenziale di guadagno di un gioco in maniera significativa.
Vero o falso? Alcuni giochi spesso si perdono nel caos natalizio, ma per i franchise di punta non esiste periodo più redditizio.

Il problema è che il numero complessivo delle vendite non è sufficiente a soddisfare tutti, dato che i titoli di punta si aggiudicano una percentuale sproporzionata del mercato: inevitabilmente, alcuni giochi non ottengono i risultati sperati. Nessun publisher ammetterà però i propri fallimenti commerciali, quindi spetta a **Videogiochi** studiare le classifiche di vendita e puntare l'indice.

Fra i titoli che hanno colpito per la propria assenza dalle classifiche spiccano *Beyond Good & Evil* di Ubisoft, *Grabbed by the Ghoulies* di Rare e *Ghost Hunter* di Sony, tutti scomparsi senza lasciare la minima traccia. Nonostante una campagna marketing non indifferente e la cassa di risonanza data dal nome della pellicola, anche *Mission Impossibile: Operation Surma* ha floppato commercialmente, così come il compagno di etichetta *Terminator 3*. Fra gli altri titoli la cui permanenza in classifica è stata fin troppo breve meritano menzione *Jak II* e *Ratchet & Clank* di Sony, e *Manhunt* di Rockstar.

Se i risultati summenzionati non vi sorprendono, l'anno prossimo fareste meglio a puntare i vostri risparmi da Ladbrokes: l'agenzia di scommesse inglese permette infatti di puntare sul titolo più venduto della stagione natalizia (fanno fede i dati ELPSA, ovviamente). Il favorito di questo Natale? *Pop Idol* di Codemasters. Peccato che il gioco sia entrato in classifica al 16° posto, per poi scendere nelle settimane successive. **Richard Eddy**, capo dei PR in Codemasters, ha tentato di minimizzare l'accaduto sostenendo che il gioco abbia "venduto secondo le aspettative", ma ha comunque sottolineato che 'American Idol', l'equivalente americano della serie TV da cui è tratto il gioco, è iniziato solo da poco negli Stati Uniti, e *Pop Idol* può quindi sperare di vendere bene nel continente americano. Ironicamente, Ladbrokes non ha nemmeno incluso fra i favoriti quello che si è poi rivelato essere il titolo numero uno di Natale, *Medal of Honor: Rising Sun*, il che testimonia quanto sia difficile fare previsioni in questo campo.

I risultati raggiunti da *Prince of Persia* e *XIII*, entrambi di Ubisoft, sono invece più difficili da decifrare. Malgrado le recensioni mediamente ottime e una campagna pubblicitaria massiccia, con diversi passaggi televisivi, i due giochi hanno iniziato a vendere bene solo dopo Natale, periodo in cui il loro prezzo era calato in molti negozi. *Prince of Persia* è stato anche offerto in bundle con PlayStation2, il che ha ridotto notevolmente il profitto ricavato da Ubisoft su ogni unità venduta. Analogamente, negli Stati Uniti, per tutto gennaio veniva data in omaggio una copia di *Splinter Cell* assieme ad ogni *Prince of Persia* acquistato. **Lidia Stojanovic**, responsabile dei rapporti con la stampa specializzata per Ubisoft, sostiene che entrambi i giochi siano andati bene in Inghilterra e che il publisher sia soddisfatto dei loro risultati.

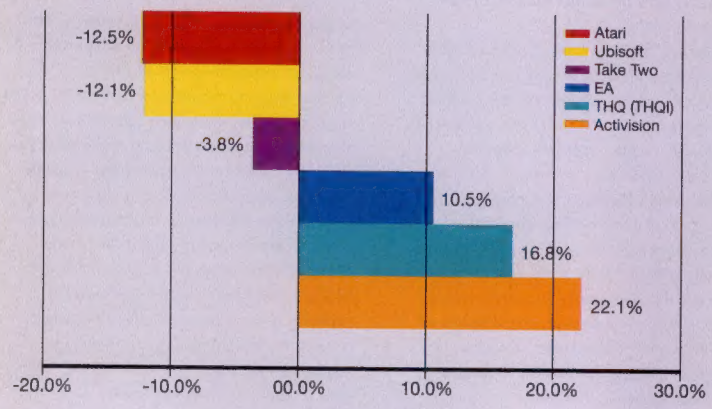
Inoltre, si dice poco convinta che i giochi avrebbero ottenuto un riscontro migliore se lanciati in un periodo dell'anno più tranquillo. "Natale è il periodo dell'anno che fa registrare il maggior

"Ladbrokes non ha nemmeno incluso fra i favoriti quello che si è poi rivelato essere il titolo numero uno di Natale, *Medal of Honor: Rising Sun*"

Nuovo mercato

Oltre ad avere un impatto diretto sul fatturato e sui profitti di un publisher, le vendite natalizie possono anche incidere sul valore delle azioni delle etichette quotate in Borsa. Gli eccellenti risultati conseguiti da *True Crime* e *Tony Hawk's Underground* non sono passati inosservati agli occhi degli investitori facendo salire le quotazioni di Activision del 22% a dicembre. Anche altri vincitori della bagarre natalizia, come THQ ed EA, hanno visto le proprie azioni crescere nelle ultime settimane. Al contrario, una performance negativa può avere un effetto deleterio sugli investitori, che intravedono negli scarsi risultati natalizi un sicuro ribasso dei guadagni alla fine dell'anno fiscale. Take Two è scesa solo leggermente: senza un episodio di *GTA*, è toccato a *Manhunt*, *Max Payne 2* e *Hidden & Dangerous 2* raccogliere il testimone, ma nessuno dei tre è andato oltre le previsioni di vendita. Ubisoft e Atari hanno invece patito da questo punto di vista: entrambe le società hanno perso oltre il 10% a causa delle performance non all'altezza delle aspettative di titoli come *Mission Impossible: Operation Surma*, *Beyond Good & Evil* e *Prince of Persia*.

Variazioni delle quotazioni azionarie al mese di dicembre 2003



La scelta di lanciare *Prince of Persia* nell'affollato periodo natalizio è stata giudicata rischiosa da molti addetti al settore. Il titolo ha comunque ottenuto risultati positivi, specie nel periodo post-natalizio

***Mission Impossible* e *Ghosthunter* sono solo due dei giochi dal nome prestigioso ad aver ottenuto risultati eclatanti nel periodo natalizio**

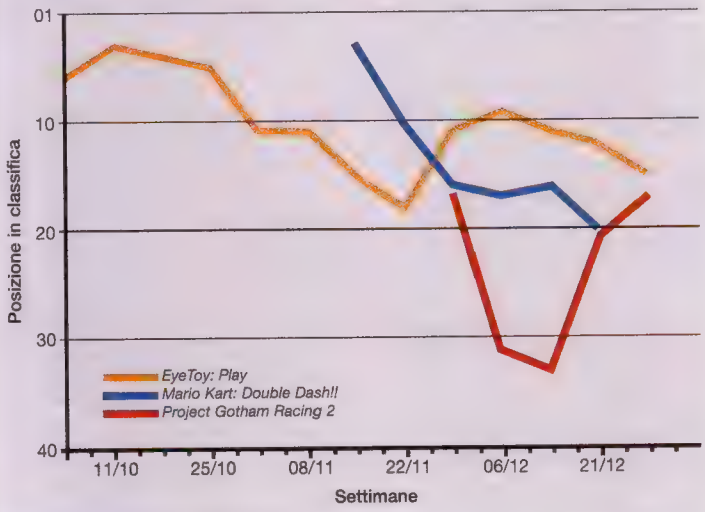
numero di vendite e vanno lanciati i giochi che si pensa possano andare meglio", sostiene, aggiungendo che i publisher non possono spostare le date di uscita a casaccio. "Nel primo quarto del 2004 lanceremo *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, *Rainbow Six 3* per PS2 e *Far Cry*". Nel frattempo, la casa francese ci riproverà con *Prince of Persia* lanciando a marzo le versioni Xbox, GameCube e PC.

Escludendo EA, il publisher che ha trionfato nel Natale 2003 è stato Activision. Dopo un paio di anni disastrosi, in cui le vendite dei franchise di punta come *Tony Hawk's Pro Skater* e *Star Trek* si sono contratte enormemente, il successo di *Spider-Man* ha rappresentato il punto di svolta per la storica etichetta. La compagnia si è concentrata nello sviluppo di un minor numero di titoli, ma dalla qualità più elevata: rivitalizzare la serie di *Tony Hawk* è stato un compito non facile e la reazione iniziale all'inclusione di un gameplay 'alla *GTA*' non è stata certo favorevole. Allo stesso modo *True Crime: Streets of LA*, un titolo la cui somiglianza con *GTA* e *The Getaway* è stata alla fine il suo vero punto di forza, non sembrava dotato del potenziale per vendere copiosamente.

"Eravamo abbastanza tranquilli prima di Natale, ma la risposta dei consumatori è stata superiore a quanto prevedessimo", dice il rappresentante di Activision **Tim Pointing**. Talmente superiore che dopo la divulgazione dei dati di vendita americani di novembre (603.000 copie per *True Crime* e 554.000 per *Tony Hawk's Underground*), le azioni di Activision sono schizzate alle stelle, chiudendo dicembre con un +22%. Questo dimostra perché il mercato natalizio sia così importante per i publisher: nonostante la concorrenza, il rischio vale la candela. Il segreto è essere nel posto giusto, nel momento giusto, con la campagna marketing giusta. Il fatto che seguiti e licenze monopolizzino le vendite di Natale non dovrebbe sorprendere: dopo tutto questo è il periodo dell'anno in cui i publisher non mirano agli appassionati, bensì ai clienti meno informati in cerca di regali per amici e parenti. E se qualche publisher vuole provare ad andare controcorrente lanciando titoli dichiaratamente meno commerciali... be', probabilmente potrà contare solo sul supporto morale di **Videogiochi** e dei suoi lettori. Per quel poco che conta.

I tre colossi

A livello europeo nessuno dei tre produttori di hardware ha trascorso un Natale spettacolare in termini di vendite di software. *EyeToy: Play* (un ibrido hardware/software) è però rimasto nelle posizioni alte della classifica durante tutto il periodo natalizio, ribadendo gli ottimi risultati ottenuti dalla periferica Sony nel corso del 2003. Altri potenziali blockbuster come *Jak II: Renegade*, *Ratchet & Clank 2*, *Ghost Hunter*, *World Rally Championship 3* e *Dog's Life* sono andati decisamente peggio. Il 2003 è stato un anno complessivamente positivo per Nintendo, almeno in termini di crescita della base installata di GameCube, ma *Mario Kart: Double Dash!!* non è rimasto troppo a lungo in classifica, mentre *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* è andato malissimo. Anche Microsoft non ha troppo di cui gioire: nonostante una campagna marketing massiccia, *Project Gotham Racing 2* non ha potuto competere con i titoli multipiattaforma più altisonanti, mentre la performance dell'opera prima di Rare per Xbox, *Grabbed by the Ghoulies*, non merita alcun commento alla luce dei 375 milioni di dollari spesi da Microsoft per l'acquisizione della softco.



Le dimensioni contano

Sebbene non sia possibile ottenere alcun dato ufficiale per quanto riguarda il mercato italiano, le cifre fornite da ELSPA per quello inglese parlano di un aumento delle vendite del software nel 2003 pari al 7,1%: una percentuale in linea con l'aumento delle vendite delle console in Inghilterra durante tutto il 2003. Parlando di hardware, va sottolineato come sia Sony che Microsoft, rinunciando ad abbassare il prezzo delle proprie macchine, abbiano venduto meno console dello scorso Natale: entrambe hanno preferito puntare su bundle con giochi e periferiche varie per mantenere il più elevato possibile il margine di profitto derivante delle vendite, ma piazzando così a dicembre un 10% di console in meno rispetto allo stesso periodo nel 2002.

In previsione dei probabili tagli di prezzo di PlayStation2 e Xbox dei prossimi mesi, sembra verosimile che il 2004 farà registrare il picco massimo nel ciclo vitale di queste console. Circa metà delle vendite di PSone sono avvenute quando il prezzo della console è sceso sotto il tetto delle 250.000 lire dell'epoca, un fatto sottolineato da Chris Deering, da poco divenuto presidente di Sony Europa. Deering ha inoltre precisato che la base installata di PlayStation2 nel Vecchio Continente toccherà i 22 milioni di unità circa entro la fine di marzo, cifra che si prevede possa raddoppiare durante il ciclo vitale della console.

Un CES all'insegna delle console PC-derivate

L'evento americano dedicato all'elettronica di consumo anticipa l'E3 ospitando la presentazione di due nuove console

La console di Via e Apex è disponibile in due versioni ed include una edizione completa di Windows XP

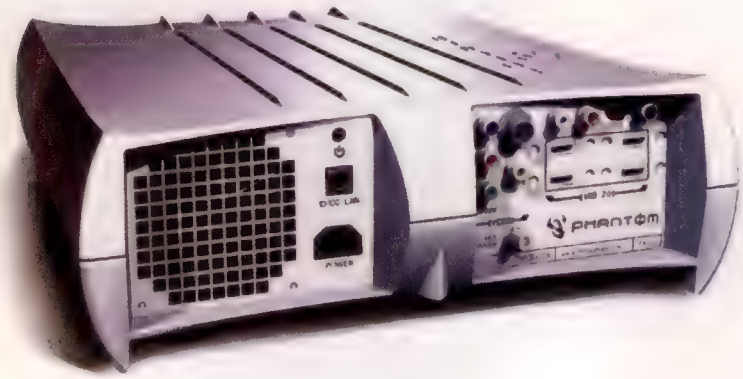
Si discute da anni dell'idea di allestire una console impiegando comune hardware PC, e sebbene sia praticamente ciò che ha fatto Microsoft con Xbox, quest'ultima è una piattaforma 'chiusa', con un sistema operativo proprietario. In occasione dell'International Consumer Electronic Show tenutosi a Las Vegas lo scorso gennaio, sono stati svelati due nuovi progetti, entrambi offerenti esperienze di gioco da PC ad una frazione del costo di un computer superaccessoriato. VIA Technologies Inc e Apex Digital hanno insieme presentato ApeXtreme mentre Infinium Labs ha alzato il velo sull'onestamente inguardabile Phantom.

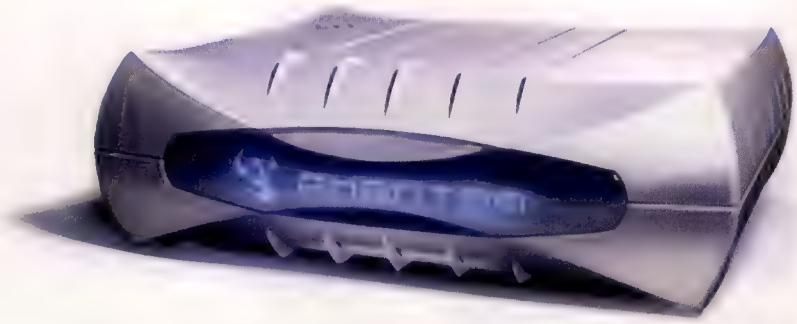
ApeXtreme PC è il frutto della collaborazione fra VIA, uno sviluppatore taiwanese di microprocessori, e Apex Digital, una società californiana operante nel settore dell'elettronica di consumo a basso costo. Apex ama promuoversi come la nuova realtà del settore dal ritmo di crescita più rapido della storia (in soli tre anni sarebbe diventata la distributrice numero uno di lettori DVD in America). VIA offre il know-how tecnologico, mentre Apex si preoccupa di portare il prodotto all'attenzione del pubblico.

ApeXtreme unisce alcune delle tecnologie sviluppate dalla società taiwanese in un unico apparecchio multifunzionale/multimediale. Monta un processore C3 a 1.4GHz compatibile x86, affiancato da un chipset CN400 Digital Media che incorpora il chip grafico (GPU), funzioni di riproduzione di MPEG2 e MPEG4, sintonizzatore TV, porta Ethernet, audio a sei canali ed una gamma di connessioni multimediali, tra cui ben sei porte USB 2.0.

La GPU, un S3 Graphics DeltaChrome, è una potente unità compatibile con le DirectX 9, dotata di una pipeline di rendering a otto pixel produttiva di un fill rate di 2,4 gigapixel al secondo e con supporto di risoluzioni per televisori ad alta definizione.

PSX (sopra) ha inaugurato l'era dei sistemi tutto-in-uno. Phantom non può certo competere con il suo look





Phantom rispetta la definizione di 'PC in a box' dando la possibilità di scegliere differenti processori e hard disc. Si affiderà alla banda larga per la distribuzione dei contenuti

Il sistema include inoltre un hard disc da 20GB e 256MB di RAM DDR, mentre una versione integrata 'always-on' di Windows XP con annesso Media Player 9 funziona da interfaccia di controllo e navigazione.

La presenza di un intero sistema operativo Windows significa che ApeXtreme può funzionare da audio/video jukebox, offrendo playback video di DVD, VCD, DiVX e file WMA, oltre al playback audio dei più diffusi formati digitali, vuoi dal lettore ottico, dall'hard disc o dalla rete via streaming. E infine, ApeXtreme è 'geneticamente' compatibile con una grossa fetta del software PC già esistente.

Esistono due versioni del sistema, al prezzo di 299 dollari e 399 dollari, con la più economica equipaggiata con un chip grafico integrato UniChrome. Una scelta curiosa dal momento che questo chip è di gran lunga inferiore al DeltaChrome, e che potrebbe pertanto creare confusione fra i consumatori.

Nonostante questo discutibile approccio 'duale', se ApeXtreme riuscirà a tener fede alle sue promesse potrebbe diventare un affare. Sebbene il sistema non sia dotato di funzioni di videoregistrazione su hard disc, soddisfa pienamente tutti i requisiti di un apparecchio AV, inclusa la masterizzazione su DVD, e se Apex riuscirà a portare l'unità all'attenzione di un numero sufficiente di clienti, accompagnata dal giusto messaggio, allora potrebbe avere concrete possibilità di sopravvivere.

Hardware fantasma

Sviluppato da Infinium Labs, con sede in Florida, il PC Phantom rinnega l'ideale di convergenza per concentrarsi sui giochi: 'Realizzato da videogiocatori per videogiocatori', recita lo slogan. Può sembrare presuntuoso, ma a seguito della recente nomina di Kevin Bachus (uno dei 'rinnegati' che hanno dato i natali a Xbox) alla presidenza di Infinium Labs, il sistema Phantom va forse preso più seriamente di quanto non si sia fatto sui forum dal giorno del suo annuncio.

Una caratteristica peculiare del sistema è la sua totale dipendenza dalla rete a banda larga. Non monta alcun lettore di dischi. I contenuti vengono scaricati direttamente sull'hard disc interno accedendo al PhantomNet Game Service, il quale offre giochi su richiesta, a prezzo pieno o a noleggio. Phantom viene inoltre venduto con 50 fra giochi e programmi di utilità preinstallati su hard disc.

Uno dei principali problemi derivanti dalla latitanza di un lettore ottico è legato alla necessità di convincere i produttori di contenuti a rendere disponibile la propria merce sul network di Infinium Labs. Un'opera di persuasione che passa attraverso la creazione di un modello economico che stimoli il supporto. Se l'industria dovesse dimostrarsi poco ricettiva, il rischio è che le offerte ludiche accessibili via Phantom non vadano oltre giochi ormai disponibili in versione budget, edutainment, simulazioni di scacchi e roba come la saga di *Army Men*.

Il documento che accompagna il prodotto specifica inoltre che può essere "Configurato in modo da trasformarlo nella console più veloce e potente del mercato". In altre parole, Phantom è una console 'fai da te'. Il sito di Infinium Labs propone una serie di 'componenti': processori AMD fino all'XP3200+, fino a 1GB di RAM DDR ed una serie di hard disk dalla capienza massima di 320GB. L'opzione per la scheda grafica è una sola, ed impone il modello nVIDIA NV36 (GeForce FX 5700). La scheda madre è la N-Force 2 Ultra 400 con una versione integrata di Windows XP.

L'idea di un terminale costantemente connesso alla rete è buona, ma alla luce delle dimensioni dei recenti giochi per PC e delle modeste velocità delle attuali reti a banda larga, esiste il rischio che Phantom sia leggermente in anticipo sui tempi.

Xbox2 multiprocessore ma senza hard disc

La prossima generazione della console Microsoft potrebbe avere in serbo più sorprese del previsto

Nell'attesa che Microsoft annunci le prime specifiche tecniche di Xbox2 durante il prossimo Game Developers Conference di San Jose (dal 22 al 26 marzo), fonti attendibili rivelano che il nuovo sistema della società di Redmond monterà una serie di processori in parallelo. E che sarà privo di hard disc interno. Queste informazioni giungono a seguito della diffusione delle specifiche generali di Xbox2 presso una serie di sviluppatori, evidentemente poco inclini a rispettare gli accordi di non divulgazione.

A detta dei loquaci informatori del caso, la console userà almeno quattro processori IBM Power PC, il che lascia intendere un'architettura senz'altro meno amichevole per gli sviluppatori assuefatti al sistema attuale. Come previsto, Microsoft si adegua alla filosofia del multiprocessore già abbracciata da Sony (con PS3 che si mormora monterà almeno 8 processori Cell) e Nintendo (il cui accordo con IBM suggerisce architetture analoghe).

Ma la notizia più importante è certamente la presunta latitanza dell'hard disc interno. Sebbene nulla escluda l'eventualità che il disco fisso ritorni fra le specifiche tecniche di Xbox2, gli sviluppatori attualmente al lavoro sui giochi di prossima generazione avrebbero ricevuto da Microsoft l'invito a "non contare" sull'hard disc come componente standard del sistema.

Volendo dar credito ad alcune delle speculazioni che hanno accompagnato le improvvise dimissioni di Ed Fries (vedi p.013), si direbbe che la presenza dell'hard disc nelle specifiche di Xbox2 sia al momento quantomeno oggetto di discussione. Dopo aver subito perdite per ogni Xbox venduto, complice anche il costo dell'hard disc incluso in ogni console, è comprensibile che Microsoft voglia cominciare a recuperare parte degli investimenti con una nuova generazione di console meno dispendiosa. Da questo punto di vista non le sarà senz'altro sfuggito il fatto che una parte significativa degli introiti di Sony e Nintendo derivi dalla vendita delle memory card, e pertanto non sorprenderebbe vedere l'hard disc di Xbox2 in vendita come accessorio di fianco a memorie per lo stoccaggio dati ad alta densità. Di certo l'esclusione dell'hard disc comprometterebbe la retrocompatibilità del sistema con il software di Xbox, ma permetterebbe di realizzare un design più compatto ed accondiscendente verso i gusti (e gli spazi) dei videogiocatori giapponesi.

Se queste informazioni dovessero trovare conferma, Microsoft avrà di che combattere per assicurarsi il supporto di publisher e sviluppatori, soprattutto se PlayStation3 dovesse presentarsi come un'evoluzione di PSX ancor prima che di PS2, pertanto inclusivo di hard disc e di tutte le applicazioni multimediali che ne conseguono.

Le stesse fonti che danno per certa l'esclusione dell'hard disc parlano anche di un chipset grafico "non rivoluzionario", sebbene estremamente più potente rispetto alle attuali schede grafiche per PC

BREVI

Il colosso americano

Il colosso americano Electronic Arts ha acquistato i diritti di distribuzione di *Time Splitters 3* e *Burnout 3*, soffiandoli rispettivamente a Eidos e Acclaim. Sebbene tutt'altro che inattesi, i due progetti, rispettivamente di Free Radical Design e Criterion, non erano ancora stati annunciati, il che ha rafforzato l'effetto shockante del comunicato stampa in seno alla comunità videoludica. *Burnout 3* è previsto per un non precisato periodo del 2004 per PlayStation2, Xbox e GC, con la versione per la console Sony inclusiva di una modalità online. *Time Splitters 3* è invece in arrivo nel 2005. Nessuna conferma in merito ai sistemi di destinazione e al supporto dell'online, ma non è improbabile che compaia su tutti i maggiori formati, con funzionalità online esclusive PlayStation2.

C'è vita dopo Lara

Dopo aver lasciato Eidos qualche mese fa a seguito dei deludenti risultati ottenuti con *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, i fratelli Jeremy e Adrian Smith, due dei creatori di Lara Croft insieme a Toby Gard, hanno fondato Circle Studio, una nuova software house eretta a neanche mezzo miglio di distanza dalla sede di Core Design e, poco sorprendentemente, composta esclusivamente da ex-dipendenti Core (proprio i responsabili di *The Angel of Darkness*). Pazzi o temerari? Appuntamento al prossimo numero di **Videogiochi** per la risposta...

PSP: Previsioni Sul Prezzo

È una console per giocare, ma riproduce anche film e file musicali. Praticamente è la versione tascabile di PSX. Ma quanto costerà?

Recentemente promosso da presidente di SCEE a presidente di Sony Europe, **Chris Deering** ha salutato il 2004 rilasciando qualche informazione sulla console portatile PSP.

Il lancio del sistema è previsto per l'ultimo trimestre dell'anno in tutto il mondo, con una prima apparizione in pubblico fissata per il prossimo E3. Deering ha quindi dichiarato che il prezzo dovrebbe essere "più vicino alle 200 sterline che alle 300". Convertitore alla mano, alcuni commentatori della rete sono arrivati alla conclusione che il prezzo sarebbe 'più vicino ai 292 euro che ai 438'. In realtà Sony tende a prezzare le console vendute in Inghilterra con un rapporto di 1 a 1 rispetto al dollaro. Laddove in Italia PlayStation2 costa ufficialmente 199 euro, in UK costa 169 sterline (246 euro) e in America 179 dollari (142 euro, tasse escluse). Alla luce di questo rapporto, il prezzo stimabile di PSP oscillerebbe fra i 235 e 353 euro. Il che è comunque più alto del prezzo previsto da Electronic Arts, oscillante fra i 199 e i 249 dollari.

È comunque evidente che Sony non intende vendere la console sottocosto. Come affermato dallo stesso Deering, il modello economico di PSP prevede un guadagno sull'hardware e royalty meno onerose per gli sviluppatori, col duplice risultato di guadagnarsi il supporto dell'industria e di vendere il software attorno ai 35 euro (39 dollari secondo EA).

Al di là di queste supposizioni, dal momento che Sony avrebbe accolto la richiesta degli sviluppatori di aumentare la RAM di PSP da 8MB a 32MB, non è improbabile che il prezzo definitivo non sia ancora stato inciso nel granito.

Nintendo vede doppio

L'annuncio di un nuovo portatile con due schermi e due processori confonde l'industria e la comunità che videogioca

Uno dei commenti più irriverenti su Nintendo DS arriva da Teagan Morrison, il quale ha pubblicato questo finto prototipo del nuovo portatile 'BS' sul sito www.the3Dresource.com

Due schermi? Era noto che all'inizio del 2004 Nintendo avrebbe svelato una nuova console indipendente dai marchi GameCube e Game Boy, ma l'ardita idea alla base di Nintendo DS ha generato nella comunità sentimenti di stupore e perplessità. Nel comunicato stampa datato 20 gennaio, il presidente di Nintendo **Satoru Iwata** ha dichiarato: "Abbiamo sviluppato il Nintendo DS applicando un concetto totalmente diverso da quello che sta alla base dei sistemi di gioco esistenti, così da offrire ai giocatori un'esperienza unica, divertente e innovativa".

La caratteristica principale di Nintendo DS (Dual Screen) è l'impiego di due schermi TFT LCD illuminati, da 3 pollici l'uno e apparentemente disposti in verticale. "I giocatori potranno gestire i loro progressi da due prospettive diverse, migliorando sia la velocità sia la strategia", recita la press release italiana. "Ad esempio, in una partita di calcio sarà possibile visualizzare l'intero campo di gioco su uno degli schermi, mentre sul secondo il giocatore potrà seguire un singolo calciatore nel corso di un'azione o nel momento del goal. I giocatori non dovranno quindi interrompere il gioco per cambiare la prospettiva della telecamera, e non saranno costretti a cambiare continuamente videata per visualizzare una mappa nel corso di un combattimento. Il Nintendo DS consente di agire in tempo reale semplicemente passando da uno schermo all'altro".

La dualità di Nintendo DS viene ribadita anche al suo interno. Il sistema ospita infatti due processori ARM a 32bit, per l'esattezza

L'evoluzione del gioco portatile di Nintendo

La console più popolare mai realizzata nei laboratori Nintendo non è NES, SNES o Nintendo 64, ma Game Boy. E di gran lunga. La sua importanza è evidente se si considerano le modifiche a cui ne è stato sottoposto il design...

La popolarità del primo Game Boy dipese soprattutto dalla verve innovatrice di Nintendo

Con Game Boy Pocket Nintendo manifesta l'intenzione di far evolvere il suo portatile

Game Boy Light: stesse funzionalità e stessi giochi, ma con una migliore visibilità

una CPU della famiglia ARM9 ed un coprocessore ARM7. I chip ARM sono comunemente usati su sistemi portatili quali cellulari, PDA e lo stesso GBA SP. Il software non risiederà su comuni cartucce o dischi, bensì su sottili e più economiche 'flash card' dalla capienza massima di 1Gb (256MB). Alla luce di queste caratteristiche si direbbe che Nintendo miri a tenere il prezzo dei giochi molto basso per competere con PSP.

Secondo alcune voci, Nintendo DS dovrebbe montare un sistema di link-up wireless, ma Nintendo preferisce rimandare ogni approfondimento in merito al prossimo E3 di maggio. A differenza di PSP, non sembra che NDS godrà di funzionalità di riproduzione audio o video, il che confermerebbe l'intenzione di Nintendo di perseguire la sua politica videogioco-centrica piuttosto che aprirsi al multimediale.

Lo sviluppo interno di software è già in corso, con Shigeru Miyamoto apparentemente coinvolto al 100%. Nintendo sostiene che il prodotto è stato già mostrato ad alcune terze parti, ma nessuna società occidentale interrogata da **Videogiochi** era a conoscenza dell'esatta natura di Nintendo DS fino all'annuncio del 20 gennaio. "Dal punto di vista di uno sviluppatore indipendente, Nintendo DS non sembra così interessante, almeno finché non dimostra di cosa è capace", dice **Dave Box**, capo di Mobius Enetertainment, la società responsabile di *Max Payne* per GBA. "Sono certo che molti produttori la pensano allo stesso modo. Programmare e disegnare giochi per un sistema come questo è una prospettiva intrigante, ma purtroppo conta poco".

L'annuncio del nuovo sistema Nintendo ha sorpreso anche **Karthik Bala**, CEO di Vicarious Visions (autori di *Tony Hawk's* per GBA). "È ancora troppo presto per dire se avrà successo o meno", ha dichiarato. "Nintendo sta provando ad espandere il mercato dei portatili introducendo un prodotto parallelo a Game Boy. Il che può essere un bene per tutti noi. Nintendo merita una pacca sulla spalla per questo. Conosce il mercato dei portatili meglio di chiunque altro, pertanto è molto avvantaggiata. Ciò di cui hanno bisogno è di molti titoli forti al lancio, il che sarà problematico dal momento che molti publisher hanno già pianificato il loro 2004".

"Nintendo merita una pacca sulla spalla. Conosce il mercato dei portatili meglio di chiunque altro, pertanto è molto avvantaggiata"

Le reazioni degli appassionati sono state contrastanti. Molti commentatori della rete hanno interpretato l'idea del doppio schermo come una semplice 'trovata' piuttosto che una genuina innovazione, arrivando ad evocare lo spettro di Virtual Boy. Anche i più leali sostenitori di Nintendo sono stati relativamente taciturni.

L'idea del doppio schermo ricorda i Game & Watch realizzati da Nintendo negli anni '80

L'esempio della "partita di calcio" proposto da Nintendo per spiegare le modalità d'impiego dei due schermi non sarà dei più convincenti, ma l'idea non è ovviamente priva di potenziale: i giochi di ruolo potrebbero mostrare l'azione principale su uno schermo e le statistiche sull'altro, così come *Final Fantasy Crystal Chronicles* sfrutta lo schermo di GBA per mostrare le informazioni sui personaggi. Altrettanto interessante sarebbe un'estensione della meccanica proposta in *Mario&Luigi*. Anche solo usare i due schermi per ampliare l'area di gioco offrirebbe almeno qualcosa di diverso rispetto alle attuali piattaforme portatili.

Con la data d'uscita in Giappone e US fissata per un generico 2004, il prossimo E3 permetterà senz'altro di mettere a fuoco la visione alla base di Nintendo DS.

BREVI

Ed Fries lascia Microsoft

Ed Fries, rispettato vicepresidente di Microsoft Games Studios, ha rassegnato le dimissioni. Fries ha lavorato per Microsoft dal 1985 ed è stato responsabile di tutti i giochi prodotti internamente nonché dell'acquisizione di studios come Ensemble e Bungie. Nel tentativo di spiegare la sua decisione al 'San Jose Mercury', Fries ha dichiarato: "Con l'inizio dei lavori sul prossimo Xbox mi sono chiesto se me la sentivo di firmare per altri cinque anni o no. Ero disposto a farlo solo se ci fossero stati dei cambiamenti nel gruppo. Non siamo riusciti a trovare un accordo. La mia posizione mi porta ad essere molto puntiglioso. Le cose erano ok al 90%. Io volevo che lo fossero al 100%".

Secondo una fonte Microsoft, Fries non è mai andato troppo d'accordo con il VP della società ed evangelista di Xbox J Allard. Inoltre, è stato Fries ad avere l'idea di montare un hard disc nella console, e pare che Microsoft abbia intenzione di non riproporre questa costosa caratteristica con Xbox2 (vedi p.011). Sembra infine che Fries abbia avuto un ruolo decisivo nell'acquisizione di Rare, la quale deve ancora ripagare Microsoft per la spesa. L'ex COO di Microsoft Game Studios, Shane Kim, occuperà temporaneamente la posizione di Fries.

Faccia a faccia con EyeToy

Sony ha stretto un accordo con la società specializzata nelle tecnologie di acquisizione facciale Digimask per dar modo all'utenza PS2 di inserire il proprio volto nei giochi usando EyeToy. Fino ad ora questa possibilità veniva concessa attraverso una procedura macchinosa che prevedeva l'invio in email di fotografie digitali dal PC, come visto in *Tony Hawk's Underground*. Grazie alla tecnologia Digimask, i possessori di EyeToy potranno trasferire il proprio volto nel gioco senza passare per vie traverse.

Il primo titolo PS2 con supporto di Digimask ed EyeToy sarà *The Getaway II* (vedi p.041), in uscita entro l'anno.

L'introduzione del colore non porta innovazioni significative al divertimento portatile

Game Boy Advance è stato uno dei più importanti sistemi mai prodotti da Nintendo. Ma...

...mancava il sistema di illuminazione, aggiunto con la raffinata e compatta versione SP

mobile gaming

Soccer Unlimited

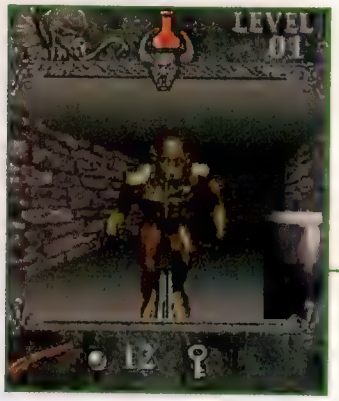
Il calcio giocato su cellulare è ancora adesso un sogno proibito per i fan del genere. Non perché scarseggino titoli dedicati a questo sport, ma per la difficile fruizione degli stessi. Le ragioni vanno ricercate nella distribuzione compatta dei pulsanti su gran parte dei telefoni, caratteristica che mal si coniuga con il ritmo serrato e cronometrico di un titolo calcistico.

In attesa di appurare se gli sviluppatori sapranno trarre vantaggio delle possibilità offerte da terminali ibridi come N-Gage, *Unlimited Soccer* riesce lì dove altri prima di lui hanno fallito. Il merito spetta ad una gestione 'elastica' delle diagonali, realizzabili con la pressione di uno o due tasti, e nell'efficacia dei passaggi. Il pallone viene puntualmente indirizzato al compagno più vicino, evitando gli allunghi indesiderati che affliggono le produzioni simili.

L'elenco delle modalità di gioco lascia ben poco da desiderare. È possibile decidere se partecipare ad una veloce amichevole o impegnarsi in lunghi tornei, come pure scendere in campo soltanto per fare pratica. La rosa comprende 24 team internazionali, diversi per caratteristiche di potenza nel tiro, prestanza e velocità. Le differenze sono realmente percepibili, influenzando il grado di difficoltà delle partite.

Al contrario, l'intelligenza artificiale è identica per tutti gli avversari controllati dalla CPU, che rispondono ad un'unica direttiva: prendere palla per poi schizzare in porta. La loro prevedibilità li rende vulnerabili a numerose manovre offensive standard. Nonostante questo, *Unlimited Soccer* resta un titolo consigliato, estremamente godibile e duraturo.

Sviluppatore
Macrospace
Indirizzo Web
www.macrospace.com
Telefoni Compatibili
Nokia: Serie 30, Serie 40, Serie 60; Sharp: GX10(i)
Multiplayer
No



Infernal Gate

In un anno imprecisato del Medio Evo, un prete scozzese stipula un contratto con il Diavolo. In base all'accordo, i cancelli dell'Inferno si sarebbero spalancati ogni 500 anni, riversando sulla Terra orde di creature demoniache con intenzioni tutt'altro che pacifiche.

Manco a dirlo, *Infernal Gate* ha luogo proprio durante una di queste visite indesiderate. Nei panni del cacciatore di demoni Jason Lynch, il compito del giocatore consiste nel rispedire a casa i sanguinari visitatori armato di mazze, balestre e pistole caricate con proiettili d'argento. L'impostazione in prima persona riporta alla mente uno in particolare tra gli innumerevoli cloni di *Doom*, *Hexen*, al quale il gioco si ispira anche per la presenza (seppur decisamente più limitata) di elementari enigmi da risolvere, a loro volta divagazioni che spezzano la monotonia di 25 livelli ricolmi di azione interamente votata allo sterminio.

Se dal punto di vista creativo il lavoro svolto da Elkware non brilla, altrettanto non può dirsi della realizzazione tecnica. Graficamente, il lavoro svolto dai programmatori ha del prodigioso, soprattutto per gli sforzi compiuti in fase di ottimizzazione del codice, convogliati tutti in direzione della più ampia compatibilità possibile. Il livello di dettaglio grafico varia intelligentemente a seconda delle caratteristiche del terminale utilizzato, mantenendo sempre elevata la velocità di aggiornamento anche sui cellulari meno potenti come il Nokia 3100. Notevole anche la varietà delle ambientazioni, soprattutto in considerazione della contenuta quantità di memoria richiesta. Promozione a pieni voti, dunque, con una piccola nota di demerito per l'assenza di un'opzione per due giocatori.

Sviluppatore
Elkware
Indirizzo Web
www.elkware.com
Telefoni Compatibili
Nokia: Serie 30, Serie 40, Serie 60; Symbian; N-Gage
Multiplayer
No

flash gaming

Shockwave 3D Pool

Il cuore di *Shockwave 3D Pool* è un motore fisico. Il suo scopo primario è dimostrare la versatilità e la praticità del middleware Havoc. Il gioco Shockwave è stato concepito come una sorta di tech demo, una dimostrazione della facilità con cui Havoc riesce a gestire un sistema complesso come un tavolo da biliardo. E il risultato è di ottimo livello.

I movimenti delle sfere sono assolutamente credibili, e in fondo si può dire che basti questo per realizzare un buon gioco di biliardo. L'ottima grafica tridimensionale, le raffinate musiche jazz (perfettamente inserite nel contesto da locale fumoso) e l'intelligenza artificiale di buon livello, da questo punto di vista, sono benvenute aggiunte ad un prodotto di valore. Le partite si svolgono sempre sulle corde della verosimiglianza, anche grazie alla possibilità di eseguire colpi ad effetto. Il controllo della stecca è affidato al sistema (ormai divenuto standard nei giochi di biliardo) secondo cui la potenza dei colpi è direttamente proporzionale al movimento del mouse. Più veloce è quest'ultimo, maggiore sarà la spinta data dalla stecca.

Il gioco su Internet è una versione ridotta di quello completo, disponibile tramite download dietro pagamento di circa venti dollari. La versione demo mette a disposizione solo un tavolo e una modalità di gioco, la classica 'otto palle'. Ma poco importa: la versione online rimane un gioco ricco e completo, con tanto di modalità multiplayer a due giocatori.

In definitiva, *Shockwave 3D Pool* non è solo un'ottima tech demo di un motore fisico ma, soprattutto, la dimostrazione concreta del fatto che in futuro alcuni generi minori, piuttosto che sparire, migreranno lentamente su Internet.

Sviluppatore
Shockwave
(www.shockwave.com)
Indirizzo Web
www.shockwave.com/sw/content/swpool
Multiplayer
2

Samorost

"L'oggetto surrealista è un oggetto assolutamente inutile (...) L'oggetto surrealista non è pratico; non serve a niente, se non a commuovere gli uomini, a estenuarli e inebetirli". Così parlava Salvador Dalì a proposito del suo lavoro. E lo stesso potrebbe dirsi di Samorost. Se un tempo nel mercato dei videogiochi c'era spazio per cammelli spaziali e concept allucinati, adesso sembra che le leggi di mercato permettano poche espressioni artistiche che vadano oltre i canoni correnti. Ma a quanto pare i game designer più surrealisti hanno trovato rifugio nel low budget della tecnologia Flash.

Samorost, una mini-avventura grafica, vede il giocatore impegnato a risolvere semplici enigmi lungo una serie di schermate statiche. Lo scopo è spianare la strada al piccolo protagonista, alla ricerca di un modo per permettergli di tornare al proprio pianeta natale.

In concreto, il gioco si risolve nel cliccare col giusto tempismo sui pochi oggetti interagibili. Ma è l'atmosfera, più che il gioco in sé, a colpire l'immaginazione: il mondo alieno in cui si svolge l'avventura è un tripudio di surrealismo, popolato di bizzarri figuri e improbabili meccanismi immersi in una natura lussureggiante e bizzarra.

Grafica e sonoro rafforzano una piacevole sensazione di sospensione, più vicina ad opere come *Myst* che alla quasi totalità dei titoli attuali. A questa sensazione contribuisce anche l'assenza di dialoghi, elemento che rende *Samorost* per certi versi simile ad opere fortemente visive come *Ico*.

Anche se *Samorost* è un'avventura breve e con scarso coefficiente di rigiocabilità, merita di essere giocato ed apprezzato. Probabilmente se Dalì potesse vedere Samorost ne sarebbe un accanito sostenitore.

Sviluppatore
Amanita Design
(nlp.fi.muni.cz/~xsvobod4/amanita/)
Indirizzo Web
www.freshsensation.com/samorost.swf
Multiplayer
No

OUTER WORLDS
REPORTAGE

01

02

01 Io come Master Chief

Stati Uniti: Avete già deciso da cosa vi vestirete a carnevale? Dante? Spider-Man? Neo? Il Gabibbo? Dai, seriamente. Mettete da parte il completino di Sailor Moon corredato di bacchetta magica che tirate sempre fuori ai raduni di cosplay perché l'artista Sid Garrand ha avuto la brillante idea di realizzare il costume che avete sempre desiderato: un'esatta replica dell'armatura indossata da Master Chief, il protagonista di *Halo*. Ovviamente i materiali non sono gli stessi (atomi vs bit, sapete), ma la manifattura è di altissimo livello. L'elmetto di Master Chief, ad esempio, monta i faretti azzurri e la visiera a specchio d'ordinanza. Garrand ha inaugurato ufficialmente la sua carriera di disegnatore e modellatore nel 2001 presentando (e indossando lui stesso) la Deepeyes Armor di 'Final Fantasy: The Spirits Within' nel corso del Dragon Con di quell'anno. Un'opera splendida che ha richiesto dieci mesi di appassionato lavoro artigianale. Sebbene la Deepeyes Armor sia già in vendita (con prezzi che vanno dai 3.500 dollari per l'intero allestimento ai 250 dollari per il solo elmetto privo di verniciatura), la Master Chief Armor lo è stata per poco più di una settimana (a prezzi analoghi a quanto riportato per la Deepeyes Armor), prima che gli aventi diritto invitassero Sid ad eliminare il listino dal sito in attesa della necessaria licenza. Per maggiori informazioni: www.nightmarearmor.com.

02 Il ritorno delle sorelle

Germania: I lettori più giovani forse non ricorderanno *The Great Giana Sisters*, un omaggio a *Super Mario Bros.* pubblicato per C64, Amiga e Atari ST, e poi ritirato dal mercato a seguito dell'azione legale intrapresa da Nintendo ai danni del produttore Rainbow Arts. Come al solito, emulazione = educazione, ma coloro che non sopportano la vista di una grafica primitiva dovrebbero dare un'occhiata a *Giana's Return*, un moderno platform game per PC basato sul grande classico dimenticato. Con i suoi 30 livelli distribuiti lungo 5 mondi, promette di rifarsi alle meccaniche di gioco di un tempo e, si spera, di eludere le rimostranze di Nintendo. Quando leggerete queste righe sarà probabilmente disponibile qualcosa da scaricare sul sito ufficiale www.gianas-return.de. In caso contrario, una veloce ricerca via Google rivelerà almeno altri due remake (inclusa una bizzarra versione multigiocatore), quindi sentitevi liberi di infrangere i diritti d'autore nell'attesa.

cut & paste

Narratore: "Sì, i nostri figli erano davvero da temere. Si erano trasformati in piccoli mostri. Ma di chi era la colpa? Ogni esperto aveva la sua risposta..." *Serie di persone:* "Rabbia, heavy-metal, sottocultura... Dov'erano i genitori?... Film violenti... South Park... Videogiochi... Televisione... Mondo dello spettacolo... Satana... Cartoon... Destino... Società... Armi giocattolo... Droga... Marilyn Manson... Marilyn Manson... Marilyn Manson..."

Dal documentario 'Bowling for Columbine', di Michael Moore

"Oh, ragazzi! Ma perché mi sono infilato nella squadra più debole? Perderemo! Cosa c'è di divertente in questo?"

Lyle in *Final Fantasy Tactics Advance* (GBA)

"L'unica cosa divertente da fare rimasta. La vita reale fa schifo"

Definizione di "videogames" sul sito 'Urban Dictionary'

"Ho sentito che il DualShock 3 dovrebbe essere wireless. Dovrò tenere chiuse le finestre"

Da un forum di videogiochi

03 Mokia M-Gage

Hong Kong: Adorate l'inutilmente complesso design di Nokia N-Gage, ma non ve la sentite di spendere una montagna di quattrini per versioni tascabili di vecchi giochi PSone? Scovato localmente dalla ditta cinese Lik-Sang, una delle fonti privilegiate di materiale import di **Videogiochi**, M-Gage è costruito a immagine e somiglianza del sistema Nokia. E le similitudini finiscono praticamente qui. Sebbene i giochi non siano altrettanto sofisticati (si tratta dei soliti cloni di *Tetris* et similia visualizzati su schermo LCD), il portatile gode di un'indiscutibile vantaggio rispetto alla sua controparte finlandese: non esiste alcun motivo per cui dobbiate portarlo all'orecchio in pubblico. Dategli un'occhiata all'indirizzo www.lik-sang.com. Ma non cercatelo nel listino perché non è in vendita.

04 Room Invaders

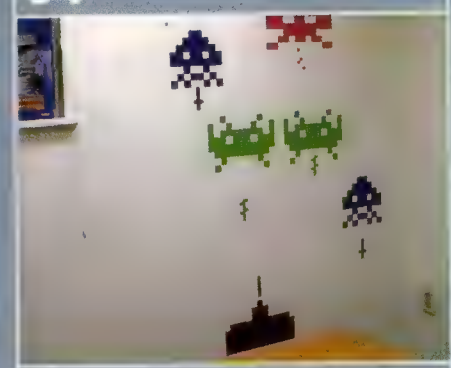
Stati Uniti: Siete in cerca di qualcosa che rinnovi il look della vostra stanza per il 2004? Il più grande negozio online per nerd www.thinkgeek.com vende decalcomanie autoadesive per pareti a forma dei mitici invasori di Taito. Il set costa 44.99 dollari e include sette alieni (astronave di passaggio compresa) in quattro diverse colorazioni (rosso, blu elettrico, kiwi e lampone) assieme alla postazione di cannoneggiamento terrestre (arancione) e ad un pugno di missili. Coloro che condividessero la propria stanza con persone care potrebbero scoprire che l'applicazione delle decalcomanie (comunque removibili) comporta problemi di relazione. Ma come ben sapete, se si vuole vivere con stile vanno fatti dei sacrifici…

05 Onimusha blade

Giappone: Come probabilmente saprete, l'interazione con il videogioco non passa solo attraverso un controller standard fatto di una levetta analogica (o di una croce direzionale) e di un mucchietto di tasti. *Time Crisis* presuppone l'uso di una pistola di plastica, *Donkey Konga* di un paio di conga, *Karaoke Revolution* di un microfono e *EyeToy: Groove* del nostro stesso corpo. Ognuno di questi giochi ha bisogno del controller specifico per esprimere le proprie qualità ricreative, e secondo Hori, anche *Onimusha 3* merita un vettore di interazione dedicato. Più specificatamente il suo 'Soul Blade Controller', una vera e propria katana cerimoniale lunga circa un metro da far vibrare nella propria stanzetta per sferrare le sciabolate del caso nell'ambiente digitale abitato da Samanosuke e Jean Reno. La periferica è ovviamente wireless, monta sul manico tutti i tasti e le levette del DualShock2 (nel caso voleste navigare fra i menù in maniera tradizionale) e verrà venduta a partire dal prossimo 25 febbraio alla modica cifra di 14.800 yen (circa 200 euro). E a questo punto **Videogiochi** si chiede: ok combattere nei panni di Samanosuke attentando al mobilio e all'oggettistica della propria cameretta, ma… er… non è una frusta l'arma impiegata dal suo compagno d'avventura? E non funziona anche da liana distendendola verso appositi appigli? In altre parole, siamo sicuri che questo 'Soul Blade Controller' permetta ad *Onimusha 3* di "esprimere al meglio le sue qualità ricreative"? O è solo un costoso soprammobile per ricchi nerd appassionati della serie Capcom? Ad ogni modo, **Videogiochi** non poteva non prenotarne un esemplare, non perché sia ricca (tanto la spesa andrà a finire nel computo delle 'varie' che consegnerà all'amministrazione a fine mese), ma perché è troppo nerd per ignorarla. E per ammortizzare i costi di trasporto ha anche prenotato la memory card dedicata, con tanto di pendaglio e custodia in legno, al prezzo di 3.500 yen (40 euro circa). Furba no?

03

04



Ma forniscono anche nu
vicino al soffitto come high

05

06

07

08

06 Nuon Hack 2.0

Regno Unito: Il mese scorso, queste pagine hanno offerto agli hacker più intrepidi utili indicazioni per trasformare un sistema Nuon *senza* porte controller in un sistema Nuon con porte controller, ammesso che si disponesse di un Nuon da rottamare provvisto di dette porte. Un'eventualità alquanto remota. Fortunatamente, il britannico Richard Davies è venuto a capo di una soluzione decisamente più efficace che, sebbene richieda un bel po' di lavoro stagno e saldatore alla mano, non necessita degli introvabili ingressi per il controller. Ciò significa che chiunque disponga di un qualsiasi lettore DVD con l'effige di Nuon può finalmente giocare a *Tempest 3K*, una tentazione a cui i giocatori più appassionati non potranno resistere. Scopritene di più all'indirizzo www.debaser.force9.co.uk/n505hack/.

07 Via col vento

Stati Uniti: Nel corso dell'International Consumer Electronics Show tenutosi a Las Vegas agli inizi di gennaio, la società americana Nyko si è aggiudicata il riconoscimento 'Best of Innovations' per la sua nuova linea di controller Air Flo™, caratterizzati dalla presenza di un sistema di ventilazione interno che attraverso appositi forellini irradia le mani di chi li impugna con un soffio d'aria fresca per asciugare il sudore e garantire una presa perfetta. E non mancano parti in gomma anti-sdrucciolo, ovviamente. Controller Air Flo™ saranno presto disponibili per PC, Xbox, GameCube e PlayStation2. Per quest'ultimo sistema, Nyko realizza anche l'iType2™, un controller con mini-tastiera integrata pensato per agevolare la chat online, e non mancano mouse ottici 'ventilati' per gli stacanovisti di *Counter-Strike*. Dimenticate i VideoGame Gloves (vedi Outerworlds del mese scorso) e correte come il vento sul sito www.nyko.com.

08 Fast & Amphibious

Londra: Presentata all'ultimo salone nautico londinese, la Gibbs Aquada è praticamente l'auto di *Spy Hunter* senza mitragliatori e lanciamissili assortiti. Alla pressione di un tasto si trasforma in motoscafo in 6 secondi. Il suo motore Rover V6 Serie K da 2.5 litri sprigiona una potenza di 175 cavalli per una velocità massima su asfalto di 160km/h. Un sistema di propulsione proprietario entra invece in funzione all'ingresso in acqua permettendo di planare a circa 50km/h. Pensate si tratti del solito prototipo bizzarro che non vedrà mai le mura di un concessionario? Macché, è già in vendita su ordinazione al prezzo di 150.000 sterline (pari a circa 216.000 euro) e, a detta della società Gibbs, non è neanche necessario possedere la patente nautica per pilotarla. Fra i primi acquirenti dell'Aquada figura l'imprenditore nonché avventuriere nonché boss di Virgin Sir Richard Branson, il quale ha in programma di percorrere la tratta Parigi-Londra a bordo del veicolo anfibio, senza ovviamente passare per il tunnel.
Contattato da **Videogiochi**, Kazunori Yamauchi ha preferito non commentare circa una eventuale inclusione dell'Aquada in *GT4*. Per saperne di più approdate al sito www.aquada.co.uk.

OUTER WORLDS
MEDIA

09 Creating Emotion in Games

L'editore statunitense New Riders (www.newriders.com) è specializzato nella pubblicazione di manuali sul game design. Uno degli ultimi porta la firma di David Freeman (nessuna relazione con l'eroe di *Half Life*, Gordon). L'opera in questione getta luce su una delle caratteristiche più interessanti ma sorprendentemente meno esaminate dei videogiochi: la loro capacità di 'emozionare' (*Emotioneering*). Dopo aver spiegato 'perché' è fondamentale enfatizzare la componente emotiva all'interno dei videogame (leggi: per venderne di più), l'autore spiega come il medium elettronico riesca a 'muovere' i giocatori, a immergerli e travolgerli insieme. E lo fa attraverso una panoramica a trecentosessanta gradi sul medium elettroludico, con esempi specifici e puntuali. In tutto, sono descritte circa trecento tecniche differenti (suddivise in trentadue categorie) che i game designer possono utilizzare per appassionare e avvincere anche i giocatori più impassibili. Dalle più banali e prevedibili alle più sottili. Tra i temi trattati: la differenza tra simulazione e narrazione, la gestione dei mondi virtuali, la creazione degli NPC, la stesura dei dialoghi ecc. 'Creating Emotion in Games: The Art and Craft of Emotioneering' include perlustrazioni dettagliate di successi (e insuccessi) commerciali come *GTAIII*, *Max Payne*, *Ico*, *Elite Force*, *Alice* e *Thief*. La ciliegina sulla torta è la penetrante introduzione di Will Wright, l'autore dei seminali *SimCity* e *The Sims*. L'unico vero limite dell'operazione è ravvisabile nel curriculum dell'autore: Freeman ha collaborato con Shiny per lo sviluppo del gioco più brutto della passata stagione, *Enter The Matrix*. Il sospetto che predichi bene e razzoli male persiste anche a libro finito. Ai lettori il compito di giudicare. Una precisazione/avvertenza: il corposo manuale è interamente in inglese.

10 Biohazard Orchestra Album

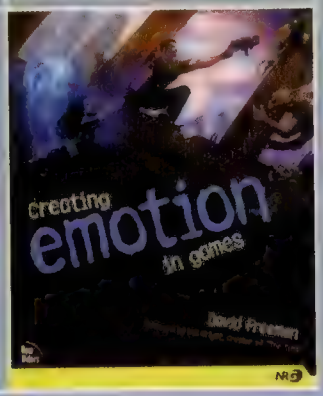
Una leggenda metropolitana, ricorrente fra gli appassionati di cinema horror, narra che la colonna sonora del film 'L'Esorcista' sia stata composta in modo da suscitare terrore nello spettatore grazie a precisi meccanismi psicologici, al limite del subliminale. La musica di *Biohazard* sembra sfruttare un procedimento simile. In pochi, infatti, saprebbero fischiettare la linea melodica di un brano della serie Capcom. Ma tutti coloro che sono stati a Raccoon City nei panni di Jill Valentine o Leon Kennedy ricorderanno l'angoscia di essere inseguiti da un Licker, mentre la musica si alza di tono e il panico esplode incontrollato. Oppure il sollievo al solo sentire le prime note del brano della save room.

I brani di 'Biohazard Orchestra Album' sono stati eseguiti dal vivo dall'orchestra New Japan Philarmonic in occasione dell'uscita di *Biohazard 3*. La filosofia alla base di questa rilettura orchestrale, con gli arrangiamenti di Kazunori Miyake, è simile a quella della serie 'Orchestral Game Concert': un compromesso fra fedeltà agli originali e ispirati riarrangiamenti. Anche se il punto di riferimento principale rimane la musica del cinema americano, l'unicità e l'autonomia artistica dei brani, tratti dai primi tre episodi di *Biohazard*, è fuori discussione. Soprattutto va reso il merito ad autori, arrangiatori e orchestrali di aver saputo trasformare dei brani concepiti secondo le regole delle colonne sonore hollywoodiane, cioè come commento all'azione su schermo, in brani del tutto a sé stanti. Molto più di un semplice compendio di musica horror, 'Biohazard Orchestra Album' è un disco che sa evocare con facilità tanto l'orrore gotico e ingenuo da vecchio film con Vincent Price quanto immagini e suggestioni di un'insospettabile dolcezza.

Si ringrazia Console & Mania – Palermo (danpatt@tin.it) per avere fornito il CD.

09

Autore: David Freeman
Editore: New Riders
Prezzo: $30



10

Autore: Masami Ueda
Editore: Sulaputer
Anno: 1999
Note: 1 CD - 12 tracce

11

Nome: **Retrospec**
URL: **http://retrospec.sgn.net**

11 Sito dell'anno

Esistono centinaia di siti dedicati al retrogaming, ma Retrospec è speciale. Il suo scopo non è raccontare i grandi classici né proporne emulazioni in Java o quant'altro, ma riscriverli da zero, migliorane la grafica, arricchirli con nuove caratteristiche e farli girare su PC. Per certi versi, Retrospec non è solo un sito, ma anche una software house. Non a caso il team che ne produce i contenuti è composto da programmatori, grafici e musicisti operanti per "offrire i migliori remake dei vecchi titoli a 8bit e nuovi giochi con un forte carattere retrò". Tutto sul sito è amabilmente allestito e liberamente scaricabile, e rappresenta il modo migliore per riscoprire le meccaniche di gioco di un tempo senza esporsi al trauma della bassa risoluzione e di una povera palette cromatica. Un impressionante remake di *Head Over Heels* è lì che vi aspetta, e manca poco al termine dello sviluppo di *Jet Pac*.

11

Stati Uniti: Siete mai stati testimoni di comportamenti irrispettosi o semplicemente bizzarri da parte di un vostro compagno di squadra in *SOCOM*? Nello spot americano di *SOCOM II*, Sony fa luce su una della possibili cause.

Un team composto da 4 giocatori inizia la partita. "Ok ragazzi, andiamo", esordisce Johnny K.

"Coguar, ti copro le spalle", rassicura Chuckles. "Ricevuto", risponde prontamente il compagno.

Improvvisamente Jester prende ad agire in maniera poco conforme alle procedure. Partono i primi insulti.

Johnny, Chuckles e Coguar cadono uno dopo l'altro sotto il fuoco cieco del compagno 'imbizzarrito'.

Jester non sembra fregarsene più di tanto, evidentemente rapito da altri avvenimenti.

L'obiettivo indugia sull'elemento di disturbo mentre si odono raffiche di mitra e compare il logo 'Mature'.

Ultima inquadratura del 'team killer' prima del messaggio finale: "Scegliete saggiamente i vostri compagni".

online life

cronache dalla rete

L'online gaming è luogo di nuove esperienze. Chi volesse condividere le proprie con i lettori di **Videogiochi** può inviare un breve racconto (massimo 1800 caratteri, spazi inclusi) all'indirizzo email **videogiochi@futuremediaitaly.it** specificando "Online Life" nell'oggetto

Project Gotham Racing 2 [Xbox]

Recentemente mi sono affacciato al mondo di *Project Gotham Racing 2*. Un arcade pregno di quel senso di sfida che ti spinge a giocare per ore nel tentativo di limare ulteriormente quel 'maledettissimo' record. Purtroppo la tensione ludica ha cali vistosi durante le gare contro altre vetture. Sarò brutale, ma chiaro: gli algoritmi di intelligenza artificiale del gioco Bizarre raggiungono gli stessi, deludenti livelli di quelli di *Gran Turismo*. Vetture che ti urtano, ti tamponano, ti sballottano con inconsapevole perfidia da una parte all'altra del tracciato. Maledetti idioti, ho pensato. Mi connetto a Xbox Live, assetato di neuroni pulsanti. Il tempo di districarsi tra i menu del servizio Microsoft e sono nuovamente sulla linea di partenza. Attorno a me si leva un chiacchiericcio incomprensibile, eppure gradevole nel suo respiro europeo. La gara ha inizio. La scritta 'VIA' è ancora impressa sulla mia retina quando vengo travolto da una mandria imbizzarrita di vetture urlanti. In tutta onestà fatico a ricostruire con chiarezza gli istanti successivi a quel traumatico evento. Ricordo di essere stato vittima di sodomie plurime in prossimità di ogni tornante. Ho frammenti visivi di una Enzo Ferrari che semina distruzione lanciata contromano. Non dimenticherò mai, infine, quel compenetrarsi di lamiere degno del peggior Cronenberg. Spengo la console. Per un attimo rimpiango la stupidità della CPU. Lei, almeno, è in buona fede. **Max 'SirLovelace' Marino**

SOCOM U.S. Navy SEALs [PlayStation2]

Quando il cheater entrò, la partita in Blizzard/Bufera volgeva ormai al termine. L'evento è salutato normalmente da salve di insulti, disconnessioni e tentativi inutili di bannare l'ineducato intruso. Non quella volta. Senza accordi, senza comunicazioni, la partita diventò una gara *bipartisan* a chi lo stendeva. Prima del suo ingresso era un match ordinario, con gente che si seccava senza particolari finezze, ma l'entrata del cheater fece emergere lo stratega in ognuno dei contendenti. Chi si piazzò sulla collina a cecchinare, portando alla creazione di *parterre de roi* di 3-4 tiratori scelti di entrambe le parti stesi uno accanto all'altro; chi si circondò di claymore nascondendole in ogni albero e facendo da esca lui stesso sparando in aria; chi si nascose in cessi ed anfratti aspettando che il fallito superveloce desistesse; chi adottò il sacro metodo del lancio casuale di granate, mortaretti e quant'altro. Da parte mia, mi nascosi stendendomi nella 'bombhaus'. Alla faccia di tutti gli altri cacciatori, all'ultimo turno il tizio mi si presentò davanti, di spalle. Sembrava un action movie: io che continuavo a spararagli dritto alla testa, lui che si girava ed avanzava lentamente, senza fare una piega, e poi, quando finalmente cadde in ginocchio… proiettili finiti: stavo per morire. Ma da una collina distante riecheggiò un colpo di A10: doveva averlo beccato in pieno perché il tipo si voltò a cercarlo concedendomi quel secondo di tempo utile a rialzarmi, mollargli una bomba ai piedi e darmela a gambe. Come prescritto dalla legislatura hollywoodiana, uscendo dalla baracca l'esplosione mi scagliò in avanti, faccia affondata nella neve. Quando mi rialzai stordito, privo di timpani, ma intero, lui era diventato un purè. Controllai soddisfatto il suo nome sulla lista: 'TerminEtor 3'... era destino. **Alex 'Duffman' De Vita**

Phantasy Star Online: Episode I & II [GameCube]

In *Phantasy Star Online* la modalità Challenge è quella che più di ogni altra stimola lo spirito di gruppo. Si parte con il livello di esperienza più basso, e gli oggetti raccolti vanno ripartiti tenendo in considerazione le caratteristiche dei vari partecipanti. È inutile, ad esempio, che un guerriero (Hunter) trattenga oggetti che aumentano le capacità magiche: meglio passarli ad un mago (Force), che potrà offrire una copertura più efficace con le sue magie nei momenti opportuni. L'altra sera eravamo in quattro e formavamo un gruppo abbastanza eterogeneo: un Hunter (io), due Force e un Ranger (il personaggio più abile con le armi da fuoco e gli attacchi a distanza). Nonostante qualche difficoltà, siamo arrivati al boss finale, un enorme drago sputafuoco, ma la sfiga è sempre in agguato... Ho iniziato a menare fendenti ai piedi del mostro, mentre il Ranger gli sparava alla testa e i Force scatenavano i loro attacchi di elemento ghiaccio. Ma non mi ero accorto che uno dei Force stava infierendo sui piedi del drago insieme a me, stando esattamente tra le sue gambe. Così, quando la creatura è infine crollata sotto i colpi subiti, gli è franata addosso uccidendolo per la seconda volta. E quando uno dei personaggi muore due volte, è Game Over. Ora nella tana del drago c'è una lapide che reca il nome dello sfortunato Force. Ricordate il suo triste destino quando affrontate un nemico così grande... **Andrea Lorenzini**

PITFALL

THE LOST EXPEDITION™

Esplora oltre 40 impegnativi livelli ricchi di avventura

Nemici agguerriti ad ogni angolo, da mercenari a coccodrilli e scorpioni

Un intero set di armi ed oggetti da utilizzare come arco di chiavi, canotti e dinamite

INCLUDE LE VERSIONI ORIGINALI DI PITFALL E PITFALL II

Nelle intricate giungle peruviane, recupera i membri di una spedizione perduta, ferma la vendetta dei più alti poteri del male, impedisci al tuo rivale di sempre l'impresa di rubare i tesori di El Dorado e aiuta una bellissima principessa a compiere il proprio destino. Afferra la liana, si parte!

PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

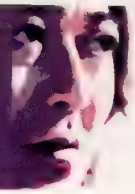
ACTIVISION

activision.com

distribuito da

Screenshots taken from PlayStation 2 computer entertainment system gameplay. © 2004 Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision and Pitfall are registered trademarks and Pitfall: The Lost Expedition is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. PlayStation®2, Xbox™ and Nintendo GameCube™ versions developed by Edge of Reality, Ltd. Game Boy® Advance version developed by Torus Games. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ®, Game Boy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

pitfallharry.com



AV OUT

Toshihiro Nagoshi, general manager, divisione Sega Creative Center

Il 2004 sarà l'anno di Sega. Ecco perché

Anche se sono in mega-ritardo, buon anno a tutti! L'inizio del nuovo anno non è solo un'opportunità per festeggiare alla grande, ma anche l'occasione per guardare indietro e riflettere sull'anno passato. E che anno è stato, ragazzi, specialmente per Sega.

Come avrete sicuramente letto nei mesi scorsi, ci sono stati grandi cambiamenti nel modo in cui organizziamo i nostri studi: in Amusement Vision, il mio studio, abbiamo dato il benvenuto ai team di *Panzer Dragoon* e *Jet Set Radio*. E poi sembrava ci dovesse essere una lunga serie di annunci economici: prima la fusione con Sammy, poi gli accordi con Namco... e alla fine non è successo nulla. Tutte le speculazioni si sono rivelate infondate e Sega continua per la propria strada da sola.

Quindi, per quanto riguarda i giochi e gli affari, il 2003 ha visto ogni tipo di sensazione, sorpresa e tensione all'interno di Sega, non ultimo nel lavoro che mi riguarda personalmente. Se avete seguito i miei lavori, saprete che ho sviluppato un gioco che è diventato in un certo senso il simbolo di una nuova era.

Chi avrebbe mai detto che a un certo punto ci saremmo messi a lavorare insieme a Nintendo? E, anche in quel caso, chi avrebbe mai pensato che avrei avuto la possibilità di lavorare a *F-Zero*? Naturalmente ho dovuto sfornare due versioni del gioco, una per la sala e una per il mercato casalingo, quindi sono sicuro che mi crederete quando vi dico, per l'ennesima volta, che sono stato incredibilmente impegnato l'anno scorso. Davvero!

E adesso cosa ci aspetta? Be', sembra quasi di stare in una pentola a pressione qui in Sega, quindi cerchiamo di... esatto, tenerci incredibilmente impegnati. Dedichiamo tutto il tempo che abbiamo alla realizzazione dei tre giochi: tre produzioni separate fra loro, ma sviluppate in parallelo. E volete sapere una cosa? Nessuna delle tre è un seguito. Stiamo lavorando su titoli completamente originali. Avrò sicuramente occasione di parlarne in dettaglio in questa rubrica nei mesi futuri, ma ho paura che adesso sia ancora troppo presto.

Tutto quello che posso dire al momento è che uno dei tre è basato su un'idea che ho avuto inizialmente quattro o cinque anni fa. È davvero gratificante sapere che ora ci sono finalmente i presupposti per lavorare a questo gioco. E lo so che probabilmente sarete molto curiosi di sapere di che si tratta, ma credo che la prima occasione in cui potrò finalmente dirvi qualcosa sarà, probabilmente, con l'avvicinarsi dell'E3. Mi dispiace!

A proposito, visto che stiamo parlando di E3, Sega sarà finalmente libera di non esporre più nell'area dedicata ai produttori di hardware. Seguitemi per un secondo. Sapete come funziona l'E3 quando si tratta di affittare lo spazio espositivo? Credete che pagando un sacco di soldi si acquisisca il diritto di avere uno spazio immenso all'interno della fiera?

Be', in parte è vero, ovviamente, ma più che altro è tutto incentrato sulla suddivisione dello spazio disponibile fra produttori di hardware e sviluppatori di software. C'è un sacco di negoziazione da fare, sapete. Le software house devono trattare per quanto riguarda il proprio spazio nei padiglioni della fiera e fare le richieste giuste alle persone giuste. I produttori di hardware, invece, hanno la priorità in questo senso: firmano contratti di affitto per periodi lunghi, che durano diverse edizioni dell'E3. Questo significa che Sony, Nintendo e Microsoft hanno sempre i posti migliori.

Sega, dal canto suo, non è più un membro di questo club esclusivo e con la propria line-up la società è decisamente multipiattaforma. Fino all'ultimo E3 abbiamo beneficiato di un accordo a lungo termine che avevamo siglato all'epoca in cui producevamo ancora Dreamcast: ecco perché avevamo uno spazio così grande nel 2003, come se fossimo ancora una casa produttrice di hardware. Per la fiera del 2004 l'accordo non sarà più valido e verremo trattati come una normale casa di software, al pari degli altri. Questo però non significa che non dobbiate passare a trovarci se siete lì: dovete farlo assolutamente!

Volete che vi dica cosa penso 'andrà' quest'anno all'E3? Be', non ci sono dubbi che PSP catalizzerà parecchia attenzione. Finora si è trattato di una piattaforma piuttosto misteriosa, ma credo che presto vedremo tutti qualcosa di più concreto.

Ciò nonostante, sebbene sia la piattaforma su cui si sta concentrando l'attenzione della maggior parte della gente, sono abbastanza sicuro che Nintendo farà in modo che tutti i riflettori non siano puntati su Sony sfornando un nuovo concept per una piattaforma portatile. Qualcosa di diverso dal suo GBA SP. Non riesco a immaginarmela che si riposa sugli allori, quindi proporrà qualcosa di forte, qualcosa che strapperà parte dell'attenzione della stampa da Sony, qualcosa che amplierà l'esperienza stessa del videogioco portatile. E naturalmente, oltre a tutto questo scopriremo un sacco di cose sulle capacità e sul potenziale della prossima generazione delle console casalinghe. Almeno spero.

L'E3 del 2004 sarà quindi un esaltante mix di chiacchiere, informazioni ed esaltazione, come è sempre stato. Ma non tutto ruota solo intorno all'E3, in particolar modo per Sega. La nostra azienda sta ripartendo da zero: tutti qui sono carichi di ambizioni ed energia, e il nostro obiettivo è quello di dimostrare quanta passione abbiamo.

Passione per cosa? Be', per i giochi naturalmente. È una forza nuova: si può vedere ovunque nella compagnia, in particolar modo nelle presentazioni del nuovo software. Recentemente ho visto tantissimi titoli intriganti e di alta qualità, con un livello di sfida per i designer particolarmente elevato. E sebbene la recente ristrutturazione di Sega (con i conseguenti spostamenti) abbia inizialmente causato parecchia preoccupazione sia all'interno che all'esterno dell'azienda, adesso possiamo tutti vederne i vantaggi.

"Dopo un lungo periodo passato a lottare con difficoltà enormi, penso davvero che il 2004 sarà l'anno di Sega"

Basta considerare la qualità dei titoli su cui stiamo lavorando ora. Certo, so benissimo che questa possa suonare come bieca pubblicità per la mia società, ma dopo un lungo periodo passato a lottare con difficoltà enormi, penso davvero che il 2004 sarà l'anno di Sega. E spero anche che tutti voi possiate avere un buon anno.

Alla prossima!

Prima della recente ristrutturazione di Sega, Toshihiro Nagoshi era il presidente del team di sviluppo interno Amusement Vision

REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Al diavolo i sistemi anti-pirateria

State a sentire ragazzuoli: i capi di Ubisoft non si fidano di voi. Vogliono che compriate i loro giochi, ma non si fidano di voi. RedEye è sicuro che se loro potessero intervenire a questo punto direbbero che si fidano eccome. "Oh, ma di voi ci fidiamo", affermerebbero. "Sono quegli oscuri personaggi che vendono su qualche bancarella i nostri preziosi e meravigliosi giochi su qualche schifoso CD-R le persone di cui non ci fidiamo. Noi vi adoriamo".

Be', stanno mentendo. O perlomeno mentirebbero se dicessero quanto RedEye ha scritto qualche riga sopra. È proprio di voi che non si fidano, perché siete fatti esattamente come loro, e a loro piace avere le cose gratis: si esaltano per ogni pranzo gratuito che la loro società paga perché mangino, bevano e discutano su decisioni assurde come quella, ad esempio, riguardante le protezioni anti-copia. Tutti amano le cose gratis, andiamo, ecco perché hanno adottato estreme misure anti-pirateria in una patch per *Rainbow Six 3: Raven Shield* (tra l'altro, uno dei nomi peggiori per un videogioco dopo il 'calcistico' *Super Mario Advance 4: Super Mario Brothers 3*).

Vedete, *RS3:RS* non si limita a controllare il CD o un numero seriale, e non segna certo il ritorno alle malefiche ruote coi codici o alla ricerca della terza parola alla settima riga nella tredicesima pagina di un manuale che avete perso da secoli. *Raven Shield* è solo uno dei presumibilmente numerosi titoli di prossima generazione che fa una piccola perlustrazione sul vostro hard disk e decide da solo se siate dei candidati adeguati a giocarci: se trova una utility che permette potenzialmente di copiare giochi, Daemon Tools o Clone CD ad esempio, o individua qualcosa di anche meno equivoco come un drive virtuale, venite respinti.

La gente tende a lamentarsi anche di cose insignificanti come l'assenza di un tasto per disinstallare un programma, ma questa volta chi non ha gradito la decisione di Ubisoft non ha tutti i torti: è il primo segnale di una tendenza i cui effetti non vanno sottovalutati. Provate ad immaginare un futuro in cui EA ritenga che il proprio monopolio nel sottogenere delle 'simulazioni umane' non sia sufficiente e *The Sims 3* rifiuti di installarsi su una macchina dove risieda un prodotto concorrente di un publisher rivale. "*The Sims* ha trovato software non compatibile col tuo PC!", potrebbe dire. "Disinstalla *Animal Crossing* per continuare". Un altro problema è che, come molte cose riguardanti il PC, si tratta di una regola inflessibile, una decisione binaria in un universo analogico. Ci saranno persone con PC nuovi di pacca che non riescono a far funzionare *Raven Shield* perché sul proprio hard disk risiedono utility per masterizzare CD che non hanno mai nemmeno sfiorato. Come spiegargli il motivo per cui il loro nuovo gioco non funzioni, malgrado le caratteristiche tecniche del PC soddisfino i requisiti presenti sulla confezione?

Ma Ubisoft (casa che, a prescindere da questo discorso, produce ottimi titoli del calibro di *Prince of Persia* e *Ghost Recon*) non è l'unico publisher che con una simile politica potrebbe danneggiare i giochi per PC: la tecnologia FADE, di cui Codemasters va molto fiera dato che la menziona ogni due per tre, a quanto sembra può determinare se state usando una copia pirata. Se sì, non scatta alcun allarme, ma il gioco continua a funzionare, ridendosela sotto i baffi. Già, perché diventa automaticamente più difficile e buggato, deteriorando la qualità dell'esperienza fino a diventare ingiocabile.

"Questo senza chiedersi quali metodi utilizzi Codemasters per beccare i pirati: sono dotati di superpoteri ad uopo come Eminem e Dr. Dre?"

L'obiettivo è quello di far sì che i pirati non possano scoprire se il proprio crack funziona e che non possano distinguere un gioco craccato con successo da uno a cui non sono molto bravi.

Sulla carta sembrerebbe una buona idea, ma RedEye non può fare a meno di pensare che nella pratica il FADE danneggi i giocatori onesti allo stesso modo in cui danneggia i pirati. Ogni livello di tecnologia costruito intorno al cuore del videogioco lo rende leggermente più instabile, e dato che non esiste un titolo PC che si possa definire stabile sin dal principio, non è che il codice abbia bisogno di essere reso ancora più fragile. I crash non sono il problema principale, badate, ma lo è il fatto che la protezione del FADE si attivi all'insaputa del giocatore. Il dubbio è sempre in agguato: colpi mancati, nemici incoerenti, enigmi irrisolvibili... È colpa del giocatore o è il gioco che l'ha scambiato per un pirata? È solo un bug? Impossibile saperlo con certezza.

Questo senza chiedersi quali metodi utilizzi Codemasters per beccare i pirati: sono dotati di superpoteri ad uopo come Eminem e Dr. Dre? RedEye non ha idea di come riescano ad anticipare le mosse dei pirati, ma la verità è che è impossibile anticipare le mosse di un'intera comunità i cui sforzi sono tesi a fregarti in tutti i modi. Tutto quello che si sono limitati a fare i metodi anti-pirateria, dalla ruota coi codici in poi, è stato rompere le scatole alle persone oneste: gli altri si limitano a fare una ricerca su Internet per trovare i crack e tutto finisce lì. Zero problemi. RedEye non ha idea se qualcuno abbia già bypassato la protezione di Ubisoft di cui sopra, ma non ha dubbi che qualcuno ci riuscirà prima o poi. Cosa fare quindi?

Prendiamo *The Sims*, il gioco per PC più venduto di tutti i tempi. Le ragioni del successo di *The Sims* sono migliaia. Una di queste è che il gioco ricompensa chi fa parte di una comunità, una comunità che ostracizza i pirati e loda chi riempie le sempre pingui casse di EA aggiudicandosi add-on e proponendone di propri. Rubando il gioco si è in grado di mettere le mani sul freddo codice, ma senza una copia originale non è possibile sentirsi parte del mondo di *The Sims*. La soluzione è forse quella di amare i giocatori, piuttosto che di diffidarne? Può darsi. Va anche detto che pure *The Sims* ha una rudimentale protezione anti-copia. Forse la lezione è ben più ampia: chi investe il proprio tempo in una grande varietà di passatempi al di là dei giochi per PC è più portato a uscire e comprare una copia del titolo che desidera, ma di solito di titoli che desidera ce ne sono ben pochi dato che la maggior parte dei giochi è indirizzata a una ridotta percentuale di teen-ager, utenti che più di chiunque altro adorano ottenere le cose gratis. Creando giochi per una fascia di consumatori più ampia di quella dei pirati, ben presto questi pirati finirebbero per essere ridimensionati e tutti vivremmo felici e contenti.

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Quanto è realmente necessaria l'evoluzione?

Mentre scrivo queste righe lo spirito delle festività natalizie è ancora vivo e per celebrarlo non c'è modo migliore che spolverare le GunCon e passare qualche ora sparando ad uomini sullo schermo (tranquilli, è tutto ok, sono dei terroristi, noi facciamo la parte dei buoni). Si tratta di una disciplina che prendo molto seriamente. Poche cose mi esaltano come una partita a *Time Crisis*: far fuori nove uomini coi nove proiettili che ho nel caricatore, ricaricare e rifarlo. La difficoltà di questa impresa e l'immenso piacere che ne deriva rappresentano per me la vera essenza del gioco.

Ora, per giocare a *Time Crisis 3* nel modo in cui ritengo vada giocato, è necessario un minimo di adattamento: le nuove armi intercambiabili, con il sordo boato del fucile a pompa o delle bombe e l'inarrestabile mitragliatrice, potrebbero indispettire i giocatori più tradizionalisti, ma offrono un po' di sollievo muscolare al dito poggiato sul grilletto e il giocatore è comunque libero di decidere la propria strategia, impiegando le armi più potenti solo per le situazioni più difficili e lasciandosi andare a un urlo beluino mentre la mitragliatrice vomita una lunga raffica di colpi.

Ma quello che mi preoccupava maggiormente all'inizio era la presenza di super-soldati dotati di barre d'energia che vanno prima azzerate: niente uccisioni a colpo singolo. Ciononostante basta un piccolo aggiustamento nella strategia e tutto fila liscio: passare rapidamente alle granate, farli fuori e tornare alla pistola per uccidere i loro compagni in un'unica, fluida sequenza. Oppure ammazzarli a suon di proiettili, eliminando i loro soci più pericolosi con colpi saltuari. Entrambe le soluzioni sono gratificanti.

In definitiva, *Time Crisis 3* è valido. Molto valido. In effetti, se l'idea di puntare una pistola di plastica verso un televisore per sparare a uomini immaginari vi intriga, il titolo Namco è probabilmente il meglio che possiate desiderare. Ed ecco cosa voglio evidenziare: sebbene in molti l'abbiamo considerato in maniera snob come un 'banale' titolo per lightgun, *Time Crisis 3* mi ha dato più soddisfazione di molti altri giochi considerati 'innovativi'.

Certo, esiste il gioco bizzarro che mi fa venir voglia di rilassarmi, accendermi un bel sigaro e grattarmi la barba. Ma se cerco il divertimento puro, allora *Time Crisis* si classifica alla pari di *Wario Ware* e *Soul Calibur 2* come il mio gioco preferito del 2003.

Forse questo è un segno di una certa maturità strutturale raggiunta dall'industria dei videogiochi. Spesso la gente lamenta il fatto che la maggior parte dei giochi siano banali, basati su parametri ormai collaudati e dotati solo di modelli 3D più complessi e texture più dettagliate. Ma si tratta forse di un problema che riguarda i titoli mediocri, non il fatto che la maggior parte dei giochi appartenga allo stesso genere. D'altro canto, non è necessario reinventare la ruota ogni volta, giusto? Ultimamente John Carmack sembra essere di quest'opinione. Un giornalista particolarmente perspicace gli ha esposto la sua teoria secondo cui *Doom 3* sia, dopo tutto, più o meno uguale a *Doom*: il giocatore vaga per gli ambienti usando una visuale in soggettiva, sparando ai mostri. Certo, ha detto Carmack, è la stessa cosa. Perché reinventare la ruota? "Non ci sono persone che inventano centinaia di nuovi tipi di pallacanestro", ha sottolineato. E ha ragione. Gli sparatutto in prima persona sono un genere che fa talmente presa sul nostro lato più primitivo che il team di Carmack ha scelto di concentrarsi sulle sue componenti essenziali, rendendolo esaltante da un punto di vista viscerale. Ecco dove è importante la componente estetica, dove i maniaci della grafica possono trionfare: si rendono più realistiche le ambientazioni, più spaventosi i mostri e... voilà, è lo stesso gioco, solo che stavolta è migliore.

Naturalmente non voglio certo asserire che le innovazioni nel gameplay non siano più necessarie: se id Software sta cercando di creare uno sparatutto arcade terrorizzante, è anche fondamentale che Warren Spector e compagni stiano cercando di spingere la visuale in soggettiva verso nuove aree di interazione. Ed è anche ottimo che Infinity Ward possa prendere il gameplay classico di un FPS e unirlo in maniera spettacolosa a uno scenario drammatico per realizzare l'eccellente *Call of Duty*.

Il fatto è che in tutte le forme d'arte, i generi diventano tali perché funzionano. E la standardizzazione di un particolare genere permette spesso ai designer di dedicarsi al miglioramento dell'esperienza ludica in altri modi, dato che sanno che le meccaniche principali sono collaudate e affidabili.

L'innovazione fine a se stessa, in altre parole, non è necessariamente indispensabile nel game design come non lo è in altre forme d'arte: non tutti i film devono inventare un nuovo linguaggio cinematografico come 'Matrix'. Non tutti i romanzi devono proporre un'impaginazione originale come quella di 'House of Leaves'. Allo stesso modo, nei videogiochi, è talvolta sufficiente adottare uno stile di gioco familiare, ma farlo con più passione e classe di chiunque altro.

A questa consapevolezza corrisponde comunque il rischio della ristagnazione e del ridimensionamento delle ambizioni. Se i generi vengono perfezionati al massimo, c'è il rischio che muoiano? Dopo tutto, come sarebbe possibile migliorare *Time Crisis 3*? Gli sviluppatori hanno provato a fare di tutto con le lightgun (dai puzzle in *Impossibile Mission* alle fasi esplorative di *Resident Evil: Gun Survivor*), ma per me la meccanica di *Time Crisis* basata sullo spara-ricarica-spara non può essere ulteriormente migliorata. Sarebbe grandioso se lo schermo occupasse un'intera parete, ma al di là di questo quali incentivi mi spingerebbero a comprare un altro shooting game in futuro? Be', semplicemente l'incentivo di nuovi livelli e nuovi nemici in nuove combinazioni. La stessa idea è applicabile anche ad altri generi, ma il vantaggio offerto dalla meccanica degli FPS è la possibilità di esplorare un'infinità di nuovi mondi interessanti.

L'innovazione formale è ancora terreno fertile, ma una maggiore innovazione nei contenuti, usando delle forme standard, non sarà per questo meno interessante.

"I generi diventano tali perché funzionano. E la standardizzazione di un particolare genere permette spesso ai designer di dedicarsi al miglioramento dell'esperienza ludica"

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

THE FIRST PLACE

Ivan Fulco

Real VG: maestri di vita virtuale

Nasci, ti guardi intorno, e la prima cosa che fai è cominciare ad urlare. D'altra parte non hai bisogno di saper fare altro per sopravvivere. Basta urlare. A tre anni ti abbandonano in una scuola materna, dove imparerai che livelli può raggiungere la malvagità umana. A sei ti traslocano dentro una scuola elementare, dove capirai che non era quello il limite massimo di malvagità totalizzabile. Hai già imparato a prendere pugni. Sei anche piuttosto bravo. Qualcuno lo hai dato. Il tuo senso di autostima ha raggiunto valori accettabili. Passa qualche anno e, quasi a tradimento, ti costringono dentro una scuola media, al termine della quale ti comunicano che sei pronto per imparare qualcosa di serio. Perdi altri cinque anni in una scuola superiore e, alla fine, ti ripetono la stessa identica cosa. Ti senti preso per il culo, ma tiri avanti. L'università non è come te l'aspettavi. Porti a casa i tuoi esami, appendi al muro il tuo pezzo di carta e, alla fine, ti ritrovi sulla strada. Hai quasi 30 anni. Ma ormai sei pronto. Non sai niente della vita, e probabilmente mai lo saprai, ma è abbastanza per sopravvivere e, in alcuni casi, anche per convincersi di essere un degno esperto. Il tuo senso di autostima è su livelli record. Poi, un giorno, scopri i videogiochi. Ti avvicini allo schermo, annusi il joypad, ti metti a sedere, provi a giocare. E scopri che lì dentro, dentro il mondo del videogioco, non sai niente della vita. Non lo sai neanche nella realtà, chiaro, ma dentro il videogioco è ancora peggio. Tutto quello che hai imparato in 30 anni di onorato addestramento socio-militare non conta niente. Quello che sta dentro lo schermo segue regole proprie e spesso sconosciute. Non sai perché, ma ti sembra di essere regredito allo stadio infantile. Allora scatti in piedi, ti guardi intorno, e la prima cosa che fai è cominciare ad urlare. Ma scopri che hai bisogno di saper fare molto altro per sopravvivere nel videogioco. Ma chi diavolo me lo fa fare, ti chiedi?

Hai voluto entrare nel mondo del videogioco? Ora impara a vivere. Da capo. Gli universi virtuali rispondono a regole esclusive, originali, a volte incoerenti con il mondo reale. Per il non-videogiocatore, spesso non abituato a riconfigurare le proprie conoscenze, videogiocare significa tornare ad apprendere. Per il game designer, obbligato ad addestrare il giocatore, l'intuitività del suo videogioco è un elemento da calibrare con attenzione. Scegli le regole e avrai scelto i giocatori, come direbbe un saggio del nostro tempo. Ma alla fine, io, cosa diavolo dovrei fare qui dentro, ti chiedi?

Viewtiful Joe, Episodio 2: Some Like it Red Hot. Il giocatore osserva perplesso alcune casse bonus posizionate nel background del livello. Non c'è modo apparente di distruggerle. Nessuna mossa, nessun meccanismo, nessun oggetto da lancio. Fino a quando l'indice non scende sul tasto della Mach Speed. È in quel momento che Viewtiful Joe attacca a velocità alienante i suoi avversari, mentre alcune sue proiezioni raggiungono il background e, automaticamente, distruggono le casse. Il bonus è tratto. Tutto molto ovvio. O quasi...

Esistono videogiochi che impongono di imparare le leggi del mondo virtuale. Proprio come *Viewtiful Joe*. Al giocatore, in questo caso, è richiesto l'apprendimento di regole non convenzionali, totalmente incoerenti con la realtà. Ma nel videogioco esistono vari livelli di 'aderenza al reale'. In *Luigi's Mansion*, lo sporcamutandico Luigi si aggira per la casa infestata con un aspirapolvere in mano. Per catturare un fantasma pregasi premere il tasto di aspirazione. Nulla di realistico, chiaro, eppure un meccanismo a suo modo più logico, più intuitivo, più plausibile. In *Manhunt*, lo strappabudellico James Cash si aggira per Carcer City con una scheggia di vetro in mano. Per eliminare un killer pregasi attirarlo in trappola provocando un rumore. Proprio come avverrebbe nella realtà. Il compito del giocatore, in questo caso, non è più apprendere regole non convenzionali, ma capire quali regole reali siano previste dal gioco.

Ma l'accessibilità del mondo virtuale raggiunge il suo punto più alto quando la regola non solo è coerente, ma assolutamente istintiva. La prima soluzione che avremmo pensato. Esattamente come in *The Sims*. Il nostro Sim ha fame. Diamo da mangiare al nostro Sim. Il caso più evidente di regola reale istintiva. Un meccanismo primitivo, universale, che equivale ad una porta aperta sul videogioco. Per videogiocatori e non-videogiocatori...

Un mondo virtuale realistico è un mondo generalmente accessibile a chiunque abbia conoscenza della realtà. Ovvero a qualsiasi essere umano over-6. Joypad in mano, sguardo inebetito, l'inesperto rimane spiazzato di fronte al videogioco irreale, incomprensibile, che richiede apprendimento, che urla "ignorante!" al suo interlocutore, che costringe il laureato-stimato-professionista-padre-di-famiglia al ruolo di chi non sa niente della vita. Proprio come un bambino. Trent'anni di duro addestramento per poi regredire allo stadio infantile? No, grazie. Perché il videogioco non è un'esperienza per bambini. Ma ha il perverso potere di farti sentire un bambino. E per questo mette in difficoltà. Nel mondo virtuale chi non sa è perduto, indifeso, incosciente di sé. Videogiocare significa perdere la certezza acquisita, mettersi in discussione. Tranne in alcuni casi. Tranne quando è possibile raggiungere la gloria anche senza tornare ad imparare. E allora benvenuti nel mondo virtuale a costo zero. Un luogo che è videogioco, ma nel quale tutti possono entrare senza problemi, perché riproduce fedelmente la realtà, oppure perché adotta regole di assoluta semplicità. È il mondo dei gestionali, dei simulatori sportivi, ma anche di alcuni rhythm game, di alcuni FPS, o di tutti gli altri videogiochi con regole coerenti con la realtà, o comunque banali, immediate, accessibili. Prima di tutto è il mondo del realismo. Il luogo dove tutti possono ottenere gratificazione, perché tutti sono esperti. Guardami, mamma, ho già imparato a vivere e gioco come un professionista. Tutto quello che ho imparato nella vita reale ora posso usarlo nel mondo virtuale. So come si mangia, so come si dorme, so come si uccide. È l'istinto.

E tu, sviluppatore di videogiochi, vuoi che salga anch'io sul treno del divertimento? E allora non chiedermi di regredire allo stadio infantile. Ho 30 anni di addestramento alle spalle. E non ho certo intenzione di sprecare altro tempo per un videogioco. Su, fammi divertire. Non vorrai che scatti in piedi, mi guardi intorno e cominci ad urlare?

"Perché il videogioco non è un'esperienza per bambini. Ma ha il perverso potere di farti sentire un bambino. E per questo mette in difficoltà"

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

3/3: racing simulacra in the age of the perpetual stasis

Per i futuristi, la velocità è una religione morale, un fenomeno culturale: "velocità equivale alla sintesi di tutti i coraggi in azione. Aggressiva e guerresca (...). Una grande velocità d'automobile o d'aeroplano consente di abbracciare e di confrontare rapidamente diversi punti lontani della Terra, cioè di fare meccanicamente il lavoro dell'analogia. Chi viaggia molto acquista meccanicamente dell'ingegno, avvicina le cose distanti, scoprendone le simpatie profonde, entrando in una dimensione prometeica e globale", si legge nel Manifesto Futurista (1916). L'automobile è icona della celerità, incarnazione meccanica della modernità. L'automobile virtuale ne è l'erede postmoderno. Il futurista al volante si arricchisce intellettualmente. Io me li vedo, Marinetti e Balla impegnati a una (os)sessione di *Need for Speed: Underground*.

L'auto videoludica (che per definizione "lavora per analogia" e "avvicina le cose distanti") veicola tutti i caratteri del mito positivo, progressista, futurista. In compenso, ne occulta il portato negativo (effetti inquinanti in primis: quante tragedie ambientali sono direttamente imputabili alle quattro ruote?). In compenso, fa della distruzione un elemento di spettacolarizzazione. Da *Destruction Derby* a *Burnout*, c'è un intero sottogenere che fa dell'incidente la sua principale attrattiva.

Io sogno un simulatore di traffico cittadino, del caos della metropoli, della paralisi totale, di quello che Massimo Bontempelli chiamava "l'arbitrarismo della circolazione autoveicolare". Vorrei guidare a 13 Km/h nel macello di Mosca, Milano, Roma, Città del Messico, Rio de Janeiro, Los Angeles. Guidatori esasperati/esasperanti che sberlano continuamente il volante per innescare peti acustici. Il videogioco promette/permette l'estasi della velocità, ma non tiene conto della tragica realtà della stasi. Il racing game, positivo, progressista, futurista continua a tessere l'elogio del meccanico e dell'auto, laddove nel reale ci scontriamo con un progressivo rifiuto del mezzo. Ne consegue che a) l'unico modo per vedere Firenze in macchina è grazie a *Project Gotham Racing 2* e b) ideologicamente parlando, i racing si giocano con la mano destra.

L'industria si serve del videogioco, forse la forma più avanzata di pubblicità (advergaming), per promuovere e incoraggiare i suoi miti di onnipotenza. Non c'è da sorprendersi, allora, se oggi i produttori di automobili facciano ricorso ai bit per vendere più atomi. In 'How do you sell a car? Use a PlayStation game!' (Reuters, dicembre 2002), Chang-Ran Kim nota come l'incremento della popolarità di modelli come Subaru Impreza e Lancer Evolution in Occidente sia (in)direttamente riconducibile al successo commerciale del racing polyphonico. "Non c'è dubbio che *Gran Turismo* abbia giocato un ruolo fondamentale nella nostra decisione di commercializzare la Lancer Evolution negli Stati Uniti", gongola Takashi Kiuchi di Mitsubishi Motors.

E nessuno si è stupito che all'ultima edizione del North American International Auto Show, Chrysler abbia montato svariati Xbox su cui giravano versioni 'custom' di *Jeep Trail Rated 4x4: The Unlimited Challenge*, *Project Gotham Racing 2: Dodge Magnum Edition* e *Project Gotham Racing 2: Chrysler 300 Edition*. In giochi come *The Italian Job* l'intento pubblicitario è esplicito (il gioco è uno spot interattivo di Mini Cooper), in altri più sottile.

"Per entrare nella dimensione dell'arte non dobbiamo che entrare in auto. Molti motori hanno fatto la Storia"

(Paul Virilio)

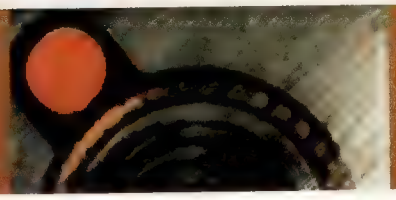
Mentre il genere dei racing game prolifera, quello dei simulatori di volo degenera (con buona pace dei futuristi). Forse perché l'appeal socioculturale dell'aereo è calato drasticamente dopo noti eventi. O forse i motivi sono da ricercare altrove. Oggi che impera la logica del 'low-fare' (Ryanair) e che le Ferrari del cielo (Concorde) sono andate definitivamente in pensione, il volo non affascina più come una volta, e i flight simulator restano un passatempo per pochi aficionado. E poi, diciamolo, l'auto è l'oscuro oggetto del desiderio della borghesia piccola piccola.

Il racing game è forse il genere più cinematico. I simulatori di corsa, del resto, non simulano la corsa meccanica, ma ripropongono meccanicamente la rappresentazione mediatica della corsa: i gran premi trasmessi dalla televisione, le sfide in auto dei film. Lo stesso vale, beninteso, per i simulatori di calcio, che non fanno altro che simulare le riprese televisive (lo notava Aldo Grasso già vent'anni fa ai tempi del soccer per C64). Questo rapporto di dipendenza del videogioco rispetto ad altri media finisce spesso per ingenerare spettacolari corto circuiti e testacoda. 'The Driver' debutta sul grande schermo nel 1978. 'Driver l'imprendibile' è un proto-videogioco di un regista proto-videoludico (il Walter Hill de 'I guerrieri della notte'). Il protagonista proferisce meno di trecentocinquanta parole per i novantadue minuti del film. Gli altri personaggi sono anonimi e generici. Non sono nemmeno identificati da un nome, bensì definiti in base alla loro 'professione' (il guidatore piuttosto che il giocatore...). Avatar e NPC, via. Dal grande al piccolo schermo: il film di Hill ha (in)direttamente ispirato una serie di grande successo. Il fatto che la pubblicità di *Driv3r* sia stata 'diretta' da Ridley Scott (preludio di un vociferato adattamento cinematografico?) attesta che il percorso è circolare. Ovale. L'uovo di Colombo.

Lo stesso vale per *Grand Theft Auto*, serie che non ha mai fatto nulla per nascondere il debito nei confronti di *Driver*. Il titolo del gioco è tratto dal primo film di Ron Howard del 1977, pellicola che risente in modo evidente dell'influenza cormaniana. Si tratta di un altro film proto-videoludico. Al termine dei canonici ottantaquattro minuti, il punteggio finale è di ventiquattro esplosioni, ventitre auto distrutte, undici veicoli rubati, tre gestacci. *The Getaway*, a sua volta, è tratto da un celebre film di Sam Peckinpah (1972, ma sceneggiato dall'ubiquo Mr. Hill). Dal cinema provengo, al cinema ritorno: non c'è dubbio che i racing game contemporanei abbiano fatto da traino al soverchiante ritorno nelle sale cinematografiche dei roadster metropolitani. 'Fast & Furious', 'XXX', la serie 'Taxi'. Film bidimensionali da vedere con le cinture di sicurezza allacciate e con un joypad in pugno.

Checkpoint.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



MR BYTE

Riccardo Albini

We're only in it for the money?

Interno notte. Salone. Alcuni adulti sono seduti a tavola dopo una cena e stanno chiacchierando. In un angolo della stanza, sdraiato su un divano, un ragazzo di nove anni sta giocando a *FIFA* con la sua PS2.

Ogni volta che la madre lo sollecita ad andare a letto, lui risponde: "Finisco la partita e poi vado". Ma la partita non sembra finire mai (altro che Italia-Germania 4 a 3) perché lui, con consumata abilità, inserisce un cheat che prolunga l'incontro di cinque minuti e di cinque minuti e di cinque minuti...

A volte, l'ignoranza dei genitori riguardo ai videogiochi è colossale. A un ragazzo sgamato, o semplicemente lettore attento delle rubriche di tips & tricks, basta poco per fargliela sotto il naso.

A quella cena c'ero anch'io: rendendomi conto del trucco, lo svelai, per solidarietà genitoriale, alla madre, la quale lanciò qualcosa che assomigliava a un triplice fischio e decretò la fine della partita.

Quella sera, tornando a casa, mi venne in mente la column di RedEye, nel numero 2 di **Videogiochi**, dove si parla di un'ignoranza molto più dannosa. Quella che non è in grado di distinguere. L'ignoranza che fa credere che i videogiochi siano solo, come scrive RedEye, "bip bip bip e *Pac Man*: qualcosa con cui tenere buoni i bambini ogni tanto". L'ignoranza che non contempla minimamente che i videogiochi possano essere "intelligenti, emozionanti, maturi, eccitanti, pericolosi e, soprattutto, per adulti". L'ignoranza che è stata la concausa (lo riassumo per chi non avesse letto il pezzo) del fattaccio di cronaca avvenuto in Tennessee lo scorso luglio, e che è stato lo spunto della *column*: due ragazzi di 13 e 16 anni spararono alle macchine che passavano sull'autostrada, uccidendo un uomo e ferendo una donna e, una volta arrestati, dichiararono che l'avevano fatto perché ispirati da *Grand Theft Auto*.

Purtroppo, leggendo la lettera pubblicata sul numero 3 di **Videogiochi** e i commenti postati sul forum a proposito della rubrica, ho l'impressione che siano in pochi quelli che hanno colto il senso delle parole di RedEye.

La sua infatti era una riflessione, non un'accusa. Ma quando qualcuno affronta lo spinoso argomento della violenza nei videogiochi, la prima reazione dei videogiocatori è quella di mettersi sulla difensiva a prescindere, memori degli innumerevoli attacchi ingiustificati subiti fin dai tempi di *Pong*.

Invece, il senso della column di RedEye sta nella sua proposta di una campagna sponsorizzata dall'intera industria dei videogiochi, volta a "convincere la gente a pensarci due volte prima di comprare a bambini poco più che dodicenni *Stupra & Ammazza & Falli Fuori Tutti!*, ma che promuova l'idea del videogioco come una forma di divertimento apprezzabile da tutti coloro che hanno passato i vent'anni".

Solo così, dando al videogioco la dignità di forma di comunicazione in grado di dialogare a più livelli e con età diverse, questo potrà seguire le orme del cinema che, dopo un'iniziale fase in cui venne considerato un puro strumento di divertimento, assunse la dimensione nuova e diversa che gli valse la qualifica di decima arte.

Non so se l'appello di RedEye verrà ascoltato in UK, ma so che le probabilità che venga ascoltato qui in Italia sono più o meno le stesse che ha l'Inter di vincere lo scudetto.

"Mi auguro che l'industria italiana voglia sinceramente fare il possibile per far sì che il videogioco si meriti anche qui da noi la qualifica di undicesima arte, ma sono pessimista"

In UK, l'industria ha dimostrato una certa responsabilità fin da quando, nel 1993, l'ELSPA (l'associazione degli editori di software videoludico britannici) introdusse il sistema di classificazione in base all'età. E ha dimostrato anche una certa sensibilità fin da quando, nel 1985, diverse case di software si unirono, pur non essendoci un'associazione, per lanciare l'iniziativa di Soft Aid (sulla falsariga del concerto di Live Aid organizzato da Bob Geldof), riuscendo a raccogliere oltre 350 mila sterline dell'epoca.

Tutto questo in Italia non è mai esistito. Perché storicamente il nostro è sempre stato un mercato d'importazione, una specie di colonia, e le decisioni si prendevano altrove: a Londra, a Redwood City o a Parigi.

Ma le cose oggi sono cambiate, eppure non è cambiato niente. Dal dicembre 2001 esiste l'AESVI, l'equivalente italiano dell'ELSPA, fondata su impulso di aziende protagoniste del settore dell'editoria videoludica allo scopo, recita l'atto istitutivo, di promuovere la cultura del videogioco, sviluppare iniziative a tutela del settore e gestire attività di formazione ed informazione rivolte al pubblico e alle istituzioni.

Qualcuno se ne è accorto? Avete per caso visto l'AESVI promuovere la cultura del videogioco? Siete a conoscenza di attività di formazione ed informazione rivolte al pubblico e alle istituzioni? Ci sono voluti quasi due anni all'AESVI per far proprio un sistema di classificazione dei videogiochi basato sull'età. Perché così tanto? E nel momento in cui questo accade (nel settembre del 2003), a nessuno viene in mente di utilizzare l'occasione per far parlare positivamente di sé e per dimostrare al mondo dei non videogiocatori, siano essi genitori, politici o giornalisti, che l'industria italiana dei videogiochi è in grado di assumersi le proprie responsabilità. Complimenti.

Credo che si possa affermare tranquillamente che l'AESVI, e l'industria tutta, si sia fatta scappare un'occasione straordinaria per mettere a segno un'operazione di pubbliche relazioni che avrebbe avuto delle ricadute positive sull'immagine dei videogiochi *tout court*. Come dice RedEye: "Cacchio, gente del marketing, si potrebbero persino aumentare le vendite!" A meno che non si pensasse che era meglio far passare il tutto sotto silenzio, perché far sapere che ci sono dei videogiochi sconsigliati al di sotto di certe età potrebbe nuocere alle vendite.

Spero di sbagliarmi, ovviamente, e mi auguro che l'industria italiana voglia sinceramente fare il possibile per far sì che il videogioco si meriti anche qui da noi la qualifica di undicesima arte, ma sono pessimista. Quando penso all'industria italiana dei videogiochi mi viene in mente una canzone di Frank Zappa che si intitola "We're Only In It For The Money".

Riccardo Albini è stato l'ideatore di Videogiochi, la prima rivista italiana del settore (1983), e del Fantacalcio, nonché direttore di testate storiche come Zzap!, K/Zeta e Game Power

BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Diciassettenni e tette che crescono. Più o meno...

L'età del videogiocatore medio si sta alzando in maniera costante e preoccupante, dato che molti di noi si rifiutano di abbandonare quest'hobby con l'avvicinarsi della mezza età. Con l'invecchiamento, uno è portato a pensare che i propri gusti tendano a diventare più raffinati e che non si stia trasformando in un orribile mix dei propri genitori (a me di sicuro stanno venendo le tette di mia madre) o che si diventi meno tolleranti in molti contesti. Ma la verità è che non si rimane tutta la vita a 17 anni. E, come mi è stato fatto notare da qualche giudice particolarmente zelante, non riuscirò a rallentare il mio processo di invecchiamento nutrendomi solo di carne di teen-ager bollita. Nemmeno mangiandola tre volte al giorno. Vabbé, cosa stavo dicendo?

Ah, sì. Il punto è che maturando (ok, diciamo pure diventando un vecchio rompipalle), i miei gusti in campo videoludico si stanno restringendo: ormai difficilmente provo qualcosa che non rientri nei miei generi preferiti. Eppure credo di essere più aperto verso il provare nuove esperienze (come avere un catetere ficcato voi-sapete-dove) di quanto fossi dieci anni fa.

Dai, provate a indovinare qual è il titolo con cui ho giocato di più lo scorso anno. *Zelda*? No, troppo girovagare senza scopo per i miei gusti. *Devastation*? Per favore, è il massimo della linearità e della monotonia in uno sparatutto. *The Sims Makin' Magic*? Eddai, non sono né una ragazza, né un gay. Un-due-tre-stella? Be', da un certo punto di vista... Ma quello che faccio nelle scuole del circondario non sono affari vostri.

Ebbene, il titolo con cui ho giocato di più lo scorso anno è stata la versione Game Boy Advance di 'Scarabeo'. Cosa dite? È la cosa più stupida che abbiate mai sentito nella vostra vita? Giuro che non vi sto prendendo per il culo: *Scrabble* per GBA ha dominato gli ultimi sei mesi della mia vita. E pensare che devo ringraziare per questo l'orrendo schermo del GBA...

Tutto è iniziato quando mi trovavo in un albergo (non fatevi strane idee), girandomi i pollici e rimpiangendo il fatto di non aver portato niente da leggere con me. Senza contare che la mia apatia epocale mi impediva di alzarmi e fare a piedi i tre minuti che mi separavano dalla libreria più vicina. Dividevo una stanza gigante con le mie figlie, ma loro dormivano da un pezzo, quindi ho dovuto scartare l'idea di giocare a nascondino. Però la Figlia A (non ho mai capito la gente che butta via soldi per comprare i libri che suggeriscono come battezzare i propri bambini) aveva portato con sé il proprio GBA, insieme a tonnellate di review code che avevo ammassato nel corso degli anni: il bello è che, essendo la classica bambina ignorante e Pokémon-dipendente, la maggior parte delle cartucce non era mai stata toccata.

Così, mi ero messo a perlustrare il suo zaino, sotto la debole luce della lampada sul comodino, rovistando fra un *Super Mario Advance 2* e un *Earthworm Jim*, e rassegnandomi alla fine a una partita all'originale *Tetris* in bianco e nero oppure a, esatto, *Scrabble*. Alle 4 del mattino ero ancora lì davanti allo 'Scarabeo', col mio cervello teso al massimo sforzo intellettuale possibile e l'adrenalina a palla perché sapevo che questo gioco non sarebbe MAI finito. Potevo perdere, o battere la CPU, ma bastava un secondo per ricominciare da capo. Era un gioco senza fine perché ogni volta che lo iniziavo sapevo che avrei avuto davanti a me un gruppo di lettere diverse. Sono passati diversi mesi, ma sono ancora un fanatico di *Scrabble* (anche se devo fare qualche breve pausa per andare in bagno o guadagnarmi da vivere). Non ci gioco nemmeno con altre persone: sfido solo i vari avversari proposti dalla CPU. Sfortunatamente, sono i miei unici amici in questi giorni...

"Il mio cervello teso al massimo sforzo intellettuale possibile e l'adrenalina a palla perché sapevo che questo gioco non sarebbe MAI finito"

Di sicuro, i lettori più cinici e con l'animo più giovane troveranno nella mia passione per *Scrabble* un segno evidente del mio invecchiamento. "Che c'è, vecchiaccio? Non riesci più a sopportare il rumore e il ritmo dei giochi più frenetici?". Forse è così, ma preferisco interpretarlo come un segno della mia saggezza, mentre voi siete nel bel mezzo dell'età della stupidaggine. Io dopo sei mesi sto ancora giocando a *Scrabble* (pagato 20 euro), mentre la vostra copia di *Medal of Honor: Rising Sun* (pagata tre volte tanto) è lì ad ammuffire sullo scaffale. Quanti giochi offrono un gameplay così vario? In quanti titoli le partite sono così diverse fra loro e casuali ogni volta che ci giocate? Quanti titoli sono così semplici ma avvincenti?

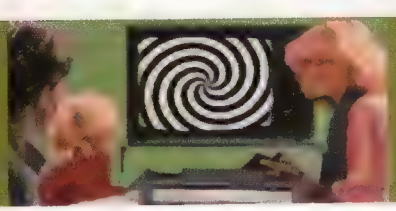
Nei videogiochi moderni si tende sempre di più a proporre un'esperienza 'limitata': hai un obiettivo, lo raggiungi ed è game over. Certo, puoi ricominciare e provare a ottenere un tempo più basso, un punteggio migliore o a prendere tutte le monete. Ma anche queste finiscono a un certo punto. Tutti i giochi hanno una fine, sia che il giocatore abbia visto tutto quello che c'è da vedere che nel caso si sia stufato prima. *Super Mario Sunshine* è un'esperienza limitata. *Prince of Persia* è un'esperienza limitata. *SSX3* stufa alla lunga. *Halo*, *Half-Life* e *Pikmin* sono tutti grandi giochi, certo, ma giochi con una fine.

Gli sviluppatori sono diventati così ossessionati dal dover raccontare una storia, dal dover vendere personaggi accattivanti e dal voler trasformare i giochi nell'equivalente interattivo dei libri e dei film, dall'aver dimenticato che i videogiochi possono offrire esperienze astratte ed estremamente semplici. Prendiamo il 'Monopoli': credete che il gioco in scatola migliorerebbe se la partita fosse interrotta costantemente da fumetti che raccontano la storia di un malvagio proprietario terriero?

Le storie, per la loro stessa natura, hanno dei confini ben delimitati. Certo, possiamo sempre dilettarci con storie già conosciute, ma la sorpresa non c'è più. Quanti giochi 'infiniti' avete visto negli ultimi anni? *Worms*, il sempre sottovalutato *Animal Crossing*, *The Sims*, *Grand Theft Auto* (forse), diversi puzzle game 'alla *Tetris*' (anche se alcuni di questi continuano a proporre ottusamente degli inutili Story mode) e poco altro. Lungi da me l'idea di obbligare ogni sviluppatore a creare giochi 'infiniti', ma se più titoli fossero incentrati sul proporre una maggiore semplicità e longevità, piuttosto che tediarci con una trama spezzettata e alla fine ridondante, non sarebbe male. Ancora una volta mi piacerebbe che gli sviluppatori si dimenticassero di Hollywood e tornassero a pensare ai videogiochi: per far evolvere questo medium, devono proporre qualcosa che non sia possibile ottenere da nessun'altra parte.

E adesso scusate. Devo cambiare il catetere...

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



MISSING IN ACTION

Massimo Maietti

La sporca guerra per la conquista del salotto

Quella in corso è solo una schermaglia. I due avversari si stanno studiando, imparano a conoscersi, affilano i coltelli. La guerra esploderà fra poco, con la prossima generazione di console.

Sony e Microsoft si contenderanno il controllo del salotto della casa digitale. Da ormai un decennio si prefigura la convergenza di più media e tecnologie verso un solo sistema capace di riprodurre film e musica, di trasmettere programmi TV e radio, di gestire la temperatura della casa e il pagamento delle bollette, di collegarsi ad Internet. Sono ormai tramontate le speranze di chi immaginava che il PC potesse trasferirsi dallo studio alla sala da pranzo, e diventare così il cervello dell'intera casa. La TV digitale e i suoi ricevitori di latta sembrano un esperimento destinato a conquistarsi un posto, più che in soggiorno, nelle polverose botteghe di modernariato mediatico. I contenuti, i supporti (come il formato DVD) e gli apparecchi di riproduzione giungono oggi nelle case attraverso una pluralità di canali. Il panorama è dominato da vastissime ed eterogenee confederazioni di aziende. Sony e Microsoft nutrono invece ambizioni imperialistiche: mirano a diventare i monarchi assoluti del salotto del futuro. E di monarca ce ne può essere uno solo.

Il primo scontro armato scaturirà nei territori delle console. È vero, i videogiochi conquistano i cuori di una fascia ancora ristretta della popolazione, ma le analisi di mercato suggeriscono che il virus del gameplay continuerà ad espandere i propri confini demografici, e che i giovani giocatori di oggi, quando diventeranno padri di famiglia, tenderanno a conservare la propria pulsione ludica (a differenza di quanto avveniva solo dieci anni fa). Le console da gioco consentono ciò che ogni dittatore dei contenuti sogna, ciò che PC e Internet negano: il controllo sui contenuti.

PlayStation2, Xbox e GameCube adottano infatti formati proprietari: niente può essere pubblicato su PS2 se non in seguito all'approvazione di Sony, che guadagna royalty per ogni copia di ogni gioco. Se l'azienda proprietaria della piattaforma hardware può esercitare questo genere di controllo sui contenuti, allora imporre la propria console sul mercato, e allargarne l'offerta mediatica, diviene l'obiettivo supremo di ogni strategia bellica.

Le console di prossima generazione potrebbero quindi rivelarsi dei cavalli di Troia: una volta accolte fra le mura domestiche, invaderanno gli spazi tradizionalmente occupati da altri apparecchi offrendo servizi integrati e personalizzati. È allora chiaro che il premio per cui si combatte è ancora più importante del monopolio nel mercato dei videogiochi. Si estende fino all'influenza sui modi di produrre e consumare cultura popolare. Conquistare il salotto è come imporre una tassa sui respiri, è la vittoria delle vittorie.

Non stupisce, dunque, che Microsoft abbia deciso di investire fantastiliardi, incurante dei risultati immediati, tutt'altro che confortanti (anzi, le difficoltà non sono che un incentivo: se entrare nel mercato dei videogiochi si dimostra tanto difficile anche per un gigante, tanto meglio; l'ingresso in questo stesso mercato sarà ancor più arduo per i soggetti che, in futuro, dovessero cercare di scalzare Microsoft dalla poltrona conquistata con tanto spargimento di sangue).

Ecco perché il settore dei videogiochi è diventato troppo importante per essere lasciato ad aziende che si occupano solo di videogiochi. Ecco perché questa battaglia va combattuta senza esclusione di colpi, fino in fondo.

Gli armamenti atomici degli investimenti miliardari e i bombardamenti pubblicitari in prime time sono solo gli aspetti più visibili di un conflitto che si combatterà anche a livello microscopico, casa per casa. Ci sono serissimi marketing manager che truccano i bollettini di guerra (i dati di vendita) per farli apparire più favorevoli alla propria azienda; compostissimi PR che, proprio mentre telefonano alle redazioni delle riviste specializzate giurando che la propria console da gioco sia pensata esclusivamente per i gamer, scrivono e-mail supplicando qualche aiuto-produttore di piazzare la console in un episodio di una qualunque telenovela all'italiana. Ci sono agguerriti promoter che si appostano nelle trincee degli ipermercati in completo camouflage, mimetizzati da commessi neutrali come la croce rossa internazionale, per poi mitragliare gli ignari acquirenti con informazioni subdolamente manipolatorie; sobillatori mercenari, al soldo delle grandi aziende, che si infiltrano nei forum online per reclutare i soldati di leva, gli hardcore gamer che vanno a fare la console war.

"Sobillatori mercenari si infiltrano nei forum online per reclutare i soldati di leva, gli hardcore gamer che vanno a fare la console war"

In questo conflitto per la conquista del salotto, non è chiaro quale sorte tocchi ai videogiochi. In particolare, non è ancora possibile prevedere se l'interattività resterà unicamente una prerogativa dei videogame, oppure se sarà utilizzata come valore aggiunto in grado di ibridare gli altri contenuti veicolati dalla medesima macchina. Se così fosse, le distinzioni fra un medium e l'altro si farebbero sfumate. L'utente non solo passerà dal ruolo di spettatore a quello di giocatore in modo sempre più dinamico, come si accenna già ora nei videogiochi della serie *Il Signore degli Anelli*, ma si trasformerà fluidamente in telespettatore e concorrente, come nella versione interattiva di *Chi vuole essere milionario?*, in onda nel prossimo futuro, in cui chi partecipa da casa può competere in diretta con le controparti in studio e vincere denaro tutt'altro che virtuale.

Ipotizzando scenari ancor più futuristici, si può pensare che le prime, vere competizioni Hyper Olympic saranno quelle del 2008, in cui, chissà, il giocatore/telespettatore/concorrente potrà partecipare a tutti gli eventi della manifestazione, cimentandosi ad esempio nel decathlon contro i nipotini di Daley Thompson: gli altri concorrenti sono veri, calcano le piste e corrono con le gambe; il giocatore si accomoda nel proprio salotto e corre con i polpastrelli. A fine gara, può tornare telespettatore ordinario oppure teleconsumatore, cliccando sugli sponsor a bordo campo per fare un po' di acquisti online.

L'interattività potrà rappresentare il valore aggiunto alla realtà mediale, l'arma di convergenza di massa in grado di compattare una pluralità di contenuti differenti. La nazione videoludica, contesa e sedotta, sarà il primo e più prezioso terreno di conquista. Ed è così che il giocatore viene chiamato in causa. Ogni sua scelta d'acquisto sarà anche una presa di posizione politica che contribuirà a determinare gli assetti del sistema dei media e dei modelli di produzione culturale.

Arruolarsi fra le legioni delle due grandi corporation, oppure supportare le fazioni ribelli, che non si daranno per vinte tanto facilmente. Quando la tua casa diventa un campo di battaglia, non puoi far finta di niente: devi infilarti l'elmetto e scegliere da che parte stare.

Massimo Maietti è stato editor di KWgiochi, cura la rubrica 'Video Cultura' su TIM. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

NIENTE E' MEGLIO DI UNA DOSE QUOTIDIANA DI ...FERRO!!

Ecco i Lionheart, una scalcinata banda di ribelli senza peli sulla lingua alle prese con una missione impossibile. A loro disposizione, un vasto arsenale, tanto bizzarro quanto devastante. E se mai riuscissero a sconfiggere un esercito di robot psicotici e i temutissimi Goliath, potrebbero anche tentare di salvare il mondo... sempre che non siano loro a farlo saltare per aria per primi !!!

armed.lucasarts.com

12+

www.pegi.info

XBOX

PC CD-ROM SOFTWARE

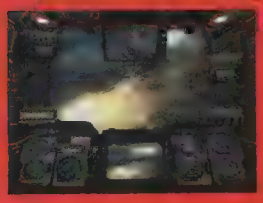
PLANET MOON STUDIOS

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. ©2003, 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. e Planet Moon Studios & TM come indicato. Tutti i diritti riservati. Pubblicato da LucasArts. Sviluppato da Planet Moon.

LUCAS Arts

I più attesi da **Videogiochi**

Steel Battalion: Line of Contact
Quando ci siamo chiesti che ne pensa Capcom di Tetris e soprattutto, esperienza medio-portatile. Ora da Sotto-Marte una nuova versione online. Si torna nel cockpit



Suikoden IV
Ka[illegible] nel [illegible] designer di Konami [illegible] nella [illegible] di gioco di Suikoden III. Un [illegible] mostrarsi

Gran Turismo 4
Videogiochi ha [illegible] pressione delle gomme e freni [illegible] da Real Driving Sims. Simulatori [illegible] sorte

Driver 3
Videogiochi ha [illegible] pressione delle gomme. Atlante Turner [illegible] non servirà

"21 modi per dirti ti amo" / 1

Quello che **Videogiochi** vorrebbe accadesse...

Un accordo tra i produttori per la realizzazione di una console unica

Un gioco automobilistico con la fuga in auto di 'The Blues Brothers'

Il flop di tutti i giochi su licenza di scarsa qualità

Uno shoot'em up con ambientazione cyberpunk e con la colonna sonora di 'Never Mind the Bollocks' dei Sex Pistols.

Un action-adventure con una trama che faccia discutere come *MGS2*

Il calo generale dei prezzi dei videogiochi

Un nuovo episodio di *Oddworld* con struttura di gioco bidimensionale.

Un picchiaduro online per EyeToy

Una normativa internazionale che imponga di produrre console e joypad unicamente *wireless*.

La nascita di nuove software house italiane.

Un membro di un'associazione genitori che si lasci sfuggire in pubblico "Ah, c'erano già i bollini sulle confezioni dei videogiochi!".

La fine delle discussioni sui voti delle recensioni.

Un'avventura in stile *Monkey Island* scritta dagli sceneggiatori Pixar

Una nuova mostra italiana sui videogiochi, dopo 'Play' (Roma, Palazzo delle Esposizioni, estate 2002).

L'implosione contemporanea di tutti i computer di chi commercia in videogiochi pirata

Un videogioco su Gandhi realizzato da Rockstar Games.

Un trafiletto sui videogiochi nella pagina degli spettacoli dei quotidiani.

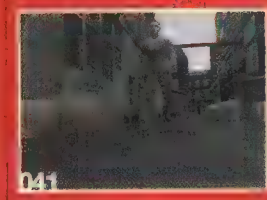
Una norma che legalizzi le ROM di tutti i videogiochi più vecchi di 10 anni e ufficialmente fuori mercato

Un simulatore di 'redazione di rivista di videogiochi' da regalare a chiunque abbia l'ambizione di diventare giornalista specializzato

Il senatore americano Joe Lieberman sorpreso nel suo salotto a videogiocare a *Manhunt* con l'espressione inferocita.

Un game designer come uomo dell'anno sulla copertina del Times

Commenta i '21 modi per dirti ti amo' o invia i tuoi 'N modi per dirti ti amo' (riferiti al futuro prossimo dei videogiochi) all'indirizzo della posta di **Videogiochi**: videogiochi@futuremediaitaly.it



Juiced (PS2, Xbox, PC) p032

Ghost in the Shell: SAC (PS2) p034

Painkiller (PC, Xbox) p036

[illegible] p038

Neo Contra (PS2) p039

Nanobreaker (PS2) p040

The Getaway II (PS2) p041

Crimson Sea 2 (PS2) p042

[illegible] (PS2, Xbox, PC) p045

Hitman: Contracts [illegible] Xbox, PC) p046

(Multi) Reflections | (PlayStation2) Polyphony Digital | PlayStation®) KI ET | Ubisoft | Capcom

Juiced

L'automobilismo è uno sport incentrato sulle persone e non sulla tecnologia. Almeno così sembra pensarla Juice Games...

Anche arrivando quarti è possibile vincere la gara: basta che uno dei propri compagni tagli per primo il traguardo. Una scommessa ben piazzata permette inoltre di aggiudicarsi un cospicuo bottino

È sconfortante vedere la precisione chirurgica con cui la tecnologia odierna possa renderizzare delle macchine digitali e al tempo stesso non riuscire a trasmettere adeguatamente lo spirito delle corse. Le auto ci sono, i tracciati pure, ma manca la sensazione di velocità adrenalinica, con tutto quello che ciò comporta per il pilota.

"Le auto sono estremamente versatili, e in grado di eseguire derapate, doughnut e curve di ogni tipo agendo sul freno a mano"

Fast and Online

Juiced Games non si pronuncia in merito alle caratteristiche della componente online, ma lascia intendere che costituirà una delle modalità principali del gioco. Dal poco che hanno lasciato trapelare, sembra che sarà possibile sfidare utenti anche su piattaforme diverse dalla propria e che il sistema di 'rispetto' sarà comunque al centro del gioco. Aspettatevi la possibilità di scambiare online vetture e parti di ricambio.

Pertanto non sorprende la tendenza a proporre auto customizzate ed elaborate impegnate in corse clandestine, piuttosto che simulazioni con licenze ufficiali di campionati reali. Il successo di pellicole hollywoodiane come 'Fast and Furious' dimostra inoltre come l'utenza interessata a questo genere di spettacolo sia ben più cospicua di una misera nicchia. E *Juiced* mira proprio a quell'utenza.

All'apparenza simile a *Need for Speed Underground*, il titolo di Juice Games approfondisce in realtà diversi aspetti del mondo legato alle corse illegali, come le scommesse, l'assembramento e la guida di un gruppo, l'apprendimento delle evoluzioni e il rapporto con il pubblico. Ma soprattutto vanta un modello di guida piuttosto gradevole, qualità che manca nella simulazione EA. Sebbene i proclami da parte degli sviluppatori di un modello fisico 'realistico' lascino il tempo che trovano, il comportamento delle vetture di *Juiced* è sufficientemente credibile da soddisfare gli appassionati della guida digitale, pur non risultando ostico ai giocatori occasionali. Una breve sessione con una versione preliminare ha rivelato un sistema di controllo profondo e ben bilanciato, nonostante i sette mesi che separano il gioco dalla data d'uscita, prevista per settembre.

Gli eventi sono ambientati in una città americana fittizia, chiamata provvisoriamente Angel City, e comprendono corse dal punto A al punto B, su circuiti cittadini, gare di accelerazione e le 'cruise': queste ultime offrono l'occasione di mostrare la propria abilità, e il proprio veicolo, al pubblico, e prevedono l'esecuzione di una serie di evoluzioni. Completare con successo la manovra richiesta dalla folla premia con punti extra, così come portare a termine combo in una maniera molto simile a quella di Tony Hawk: ogni trick ha infatti un nome e le auto sono estremamente versatili, e in grado di eseguire derapate, doughnut e curve di ogni tipo agendo sul freno a mano.

La ricerca dello spettacolo paga anche nelle gare vere e proprie dato che alla base di tutto il gioco c'è il 'rispetto': se il giocatore in testa esegue un temerario 360° riuscendo anche a vincere, ad esempio, ne beneficerà immensamente, mentre schiantandosi perderà il rispetto del pubblico. Non solo, dovrà ripagare i danni, anche se è possibile scegliere se riparare tutto o semplicemente mettere a posto le parti più importanti (ma attenzione, la folla non apprezza le auto tenute male).

Il sistema di rispetto è direttamente collegato al controllo di un gruppo: il successo, e un'auto opportunamente elaborata, attirano ammiratori e alcuni chiederanno al giocatore di aggregarsi. L'utente può controllare fino a tre compagni dotati di IA propria, impartire lorogli semplici ordini (spingi di più, rallenta o tieni la posizione) a seconda del loro livello di agitazione (se sotto pressione, i piloti sono più veloci, ma più proni all'incidente). Ciò significa che è possibile vincere anche senza tagliare per primi il traguardo: basta che a farlo sia un membro della propria 'scuderia'. Il giocatore decide inoltre quale auto deve guidare ogni pilota ed è anche possibile scegliere di non correre affatto in prima persona, mandando in pista solo i propri compagni ed elargendo loro ordini. Ma correre in determinati eventi permette di guadagnare abilità, senza con-

Sistema: **Xbox, PS2, PC**
Produttore: **Acclaim**
Sviluppatore: **Juice Games**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Settembre**

Eseguendo un'evoluzione si guadagnano punti e il rispetto del pubblico. Schiantandosi o sbagliando il trick, il rispetto va a farsi benedire

tare i soldi che si possono fare con le scommesse (anche in questo caso, non sempre è necessario vincere…).

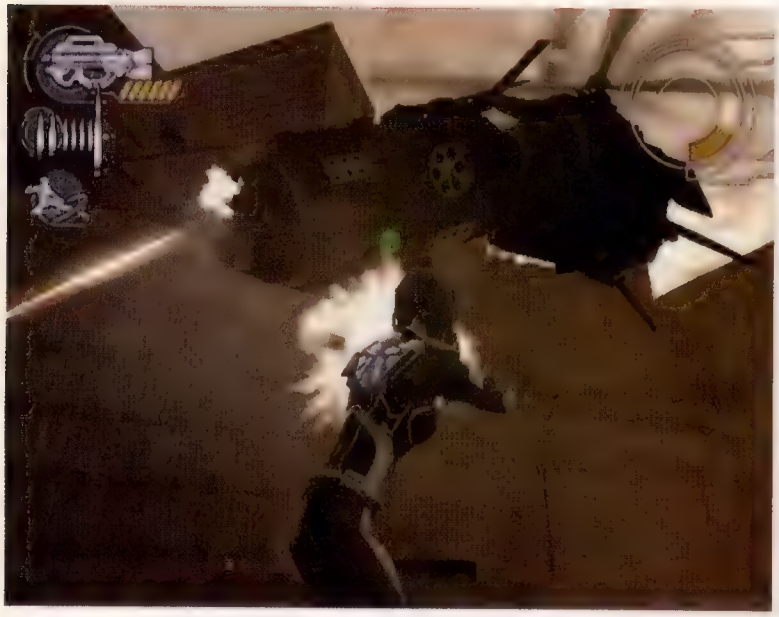
Sebbene siano ancora da definire, le opzioni per le scommesse includeranno la possibilità di puntare sulla vittoria di un qualsiasi membro del gruppo, sul piazzamento ai primi quattro posti delle quattro macchine del team e sulla sconfitta di un determinato pilota. Anche le gare avranno diversi obiettivi e vincerne una ad alto rischio, in cui si scommettono i libretti delle auto, permetterà di sbloccare nuove aree della città.

Il garage mette a disposizione un parco macchine che abbraccia ogni continente e che dovrebbe soddisfare ogni genere di tamarro, dal riceboy Civic-dipendente, all'appassionato di muscle car americane, al filogiapponese cresciuto a Skyline e Lancer, al coatto di casa nostra, che farà salti di gioia di fronte a Clio e Golf. Ognuno degli oltre cinquanta veicoli previsti sarà comunque elaborabile grazie a bodykit, cerchi, impianti NOS, turbo e ogni tipo di amenità.

Sebbene il nome degli sviluppatori suggerisca ben poco, dietro alla misteriosa etichetta si nascondono i creatori del promettente *Lamborghini*, titolo che ha avuto la peggio ancora prima di uscire a causa del fallimento di Rage e che è ora nelle mani di EA (che non sembra avere alcuna intenzione di pubblicarlo). Dopo l'acquisizione di *Burnout* da parte del colosso americano, è rassicurante vedere un'altra casa dedicarsi allo sviluppo di titoli automobilistici 'ignoranti' oltre ad Electronic Arts…

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Con la febbre di 'Ghost in the Shell' ormai a livelli da ricovero in Giappone, SCEI non poteva scegliere periodo (e licenza) migliore per lanciare il suo nuovo action game



L'esercito nemico non comprende solo cyborg antropomorfi, ma anche robot ed altre apparecchiature militari di grandi dimensioni, come questo elicottero blindato computerizzato

Noto ai fan dei manga come il creatore di 'Ghost in the Shell', Shirow Masamune è attualmente in pieno revival. È stato lontano dai riflettori sin dalla pubblicazione del superbo adattamento cinematografico del suo capolavoro nel 1996, ma l'anno scorso 'Ghost in the Shell' è ritornato sulla bocca degli appassionati grazie alla serie intitolata 'Koukakukidoutai: Stand Alone Complex'.

La prima stagione di 'Koukakukidoutai' (una parola composita traducibile pressappoco come 'squadra d'assalto meccanizzata') è stata distribuita su 14 DVD, e la seconda dovrebbe aver esordito in Giappone nel momento in cui leggete queste righe. La licenza è stata acquistata da SCEI, e si spera ne faccia un videogioco migliore di quanto sia riuscita ad ottenere con l'adattamento di 'Ghost in the Shell' su PSone nel 1997.

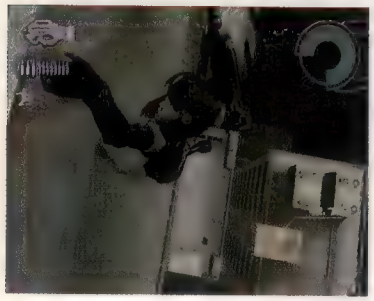
Allora il gioco era poco più che una dimostrazione della tecnologia Motion JPEG. Adesso l'esperienza promette di essere sostanzialmente diversa. Il team di sviluppo è nuovo, si chiama Cavia, e si compone di personale Sony, ex-membri di Square Enix (alcuni dei quali reduci dai lavori per *Drag-on Dragoon*) e ovviamente rappresentanti di Production I.G, la cui opera di supervisione dovrebbe assicurare che storia, ambientazioni, personaggi e apparecchiature hi-tech porgano fedele omaggio all'opera originaria.

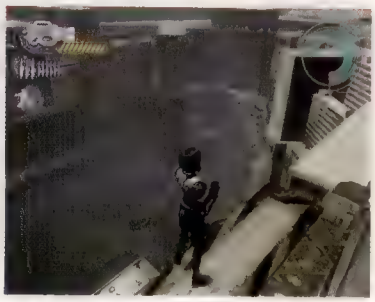
Stand Alone Complex propone il comando di due personaggi, la donna-cyborg Kusanagi Motoko e il massiccio uomo-cyborg Batou, entrambi membri della 'Nona Sezione' della forza di polizia tokiense. L'anno è il 2030, e la coppia è impegnata nelle indagini circa un losco traffico di armi gestito dalla mafia russa. La prima missione vede i due giungere ad un'area portuale dove si sospetta avvengano gli scambi del caso, ed infiltrarsi nella struttura facendo appello alle loro abilità di hacking per carpire informazioni dalla mente delle guardie neutralizzate.

Non è chiaro se quest'ultima operazione sarà effettivamente eseguibile dall'utente piuttosto che descritta da apposite sequenze di intermezzo. Di certo sarà la trama a stabilire quale personaggio dovrà affrontare i vari episodi, proponendo per ciascuno di loro condizioni di gioco adatte ad esaltarne le specifiche caratteristiche. L'agile e letale Motoko è in grado di affrontare i livelli con la leggiadria di Shinobi, pertanto aspettatevi un'abbondante dose di azione platform ai suoi comandi. Di converso, il massiccio Batou compensa la sua (relativamente) modesta mobilità con una maggior sopportazione dei danni ed un armamentario d'ordinanza più possente. Nel suo caso, operazioni di infiltrazione 'a viso aperto' saranno probabilmente all'ordine del giorno.

Più in generale, il sistema di combattimento si basa sia sull'impiego delle armi che sul kung fu, il che rimanda potentemente alle direttive dello stylish gaming. Le acrobazie di Motoko, in particolare, esprimono un'eleganza sovrumana mentre salta facendo leva sulle pareti,

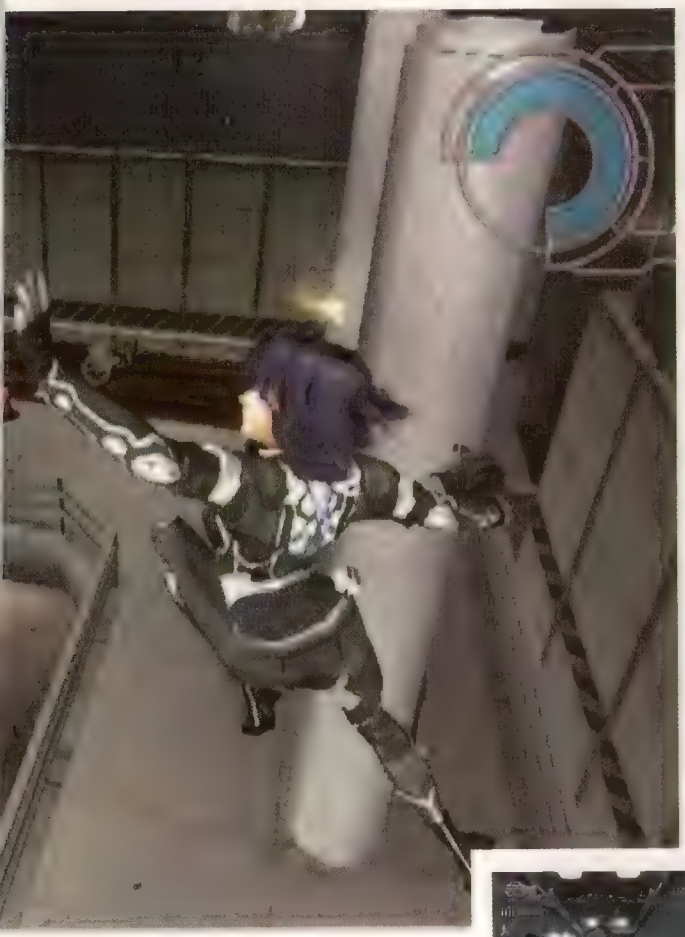
"Le acrobazie di Motoko esprimono un'eleganza sovrumana mentre salta facendo leva sulle pareti, eludendo missili e proiettili con ampie capriole "

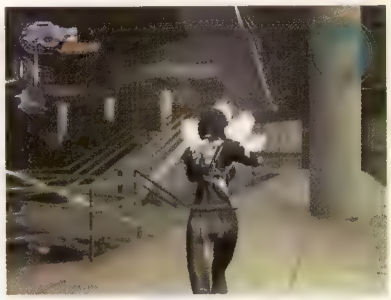




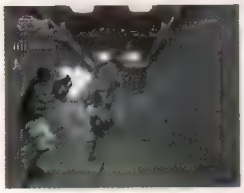
In qualità di cyborg, tanto Motoko quanto Batou sono capaci di azioni sovrumane. I livelli pensati per la sensuale cyborg della Nona Sezione non mancheranno di offrire momenti 'vertiginosi'

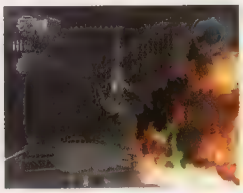
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEI**
Sviluppatore: **Team Cavia**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Marzo (JPN)**





SCEI non ha confermato una release occidentale, ma dal momento che il precedente tie-in per PSone è stato commercializzato in Europa e che l'action game è in pieno revival, verrebbe da darla per scontata





eludendo missili e proiettili con ampie capriole laterali o all'indietro. Sommate questo alla disponibilità di mitra, lanciamissili, granate, sistemi di mimesi ottica e visori a raggi infrarossi, e *Stand Alone Complex* non può che ritagliarsi un seppur timido posticino nella vostra lista dei most wanted. Con **Videogiochi** c'è senz'altro riuscito.

Con la line-up di ogni software house che si rispetti ormai inclusiva di almeno un emulo di *Devil May Cry*, quella di SCEI sembrava curiosamente fuori moda data la latitanza di prodotti analoghi. *Stand Alone Complex* tenta ovviamente di colmare la lacuna, e la licenza di *Ghost in the Shell* (per la cronaca, i doppiatori dei personaggi digitali saranno i medesimi dell'anime) gli garantirà senz'altro maggior visibilità rispetto alla concorrenza. Ma sarà in grado di distinguersi positivamente anche dal punto di vista del gameplay? Il gioco è atteso per marzo in Giappone, pertanto la risposta di **Videogiochi** non tarderà ad arrivare.

Innocenza

I fan di 'Ghost in the Shell' hanno motivo di rallegrarsi sia per la nuova serie 'Stand Alone Complex' che per il gioco di SCEI ad essa ispirato. Ma la novità più grande è senz'altro il seguito vero e proprio della prima trasposizione cinematografica del capolavoro di Shirow. Realizzato da Production I.G. con le ultime tecnologie nel campo dell'animazione tradizionale integrata alla computer grafica, si intitola 'Innocence' ed è previsto in Giappone per il 6 marzo. Maggiori informazioni all'indirizzo www.innocence-movie.jp (quarta opzione da sinistra per accedere alla pagina dei trailer) oppure www.productionig.com.

Painkiller

Alcuni sviluppatori stanno spingendo lo sparatutto in prima persona verso nuovi mondi. Alcuni cercano semplicemente di reinventarne altri...

La maggior parte delle architetture hanno uno stile gotico e taluni nemici tendono al fanatismo pseudo-religioso. Il che riconduce allo stile tipico di un gioco per PC. Ma il vero stile di *Painkiller* è nella fisica

Ad un'analisi superficiale, il primo progetto del neonato team polacco People Can Fly può difficilmente dirsi rivoluzionario. Come suggerisce il titolo, *Painkiller* non è una camminata nel parco, ma uno sparatutto in prima persona votato all'azione distruttiva pura, senza elementi RPG, senza dinamiche stealth, senza dialoghi con NPC, senza IA particolarmente sofisticate. Laddove *Half-Life 2* promuove la fusione di tutti questi elementi per modellare il futuro del videogioco per PC, *Painkiller* è così 'action' che non prevede nemmeno la possibilità di accucciarsi.

Ciò nonostante c'è qualcosa nel titolo di PCF che potrebbe ridefinire il genere pur aderendo alla sua meccanica più basica. E non è la grafica, malgrado le notevoli performance del motore proprietario PAIN, bensì la fisica. Il direttore del progetto, Adrian Chmielarz, vede nella simulazione delle dinamiche comportamentali di solidi e fluidi la prossima tappa nell'evoluzione del videogioco dopo il passaggio dal 2D al 3D. Painkiller sfrutta pertanto ogni briciola binaria dell'Havok 2.0 per creare un'esperienza di gioco orbitante attorno alla realistica interazione con nemici e scenografie.

"Laddove *Half-Life 2* tenta di modellare il futuro del videogioco, *Painkiller* è così 'action' che non prevede nemmeno la possibilità di accucciarsi"

Il giocatore interpreta il ruolo di Daniel Garner, un eroe non dissimile da molti suoi colleghi (espressione sdegnante, lungo cappotto di pelle nera e così via), ma con un dilemma fuori dell'ordinario: è già morto. Vittima di un incidente stradale assieme alla moglie, a differenza della sua consorte, non ottiene il nulla osta per il paradiso. Piuttosto finisce intrappolato in una sorta di purgatorio popolato dalle indescrivibili mostruosità del caso. Per raggiungere l'amata ai piani superiori dovrà affrontare 19 livelli di asfissiante azione blastatoria, più 5 arene dimore di altrettanti demoni imponenti.

Il modo migliore per spiegare la fisica di gioco è descriverne alcuni momenti. Uno dei primi livelli ha inizio dinnanzi ad un'arcata rocciosa occlusa da un vecchio carretto di legno. Afferri la tua Stakegun (una pistola-balestra caricata a paletti acuminati), la punti verso l'ostacolo e lasci partire il primo proiettile. Un sordo '*thunk*' sottolinea l'istante dell'impatto del dardo, che si conficca in una delle ruote provocando il ribaltamento del carretto. Quindi noti che la ruota sta ancora girando, e per qualche secondo osservi rapito il dardo mentre gira e gira e gira, finché l'esaurimento della forza inerziale non ne arresta il moto. Poi volti l'angolo e scorgi una bandiera stracciata penzolare dalla sommità di un'asta. Un altro bersaglio, anch'esso sotteso da specifiche proprietà fisiche: trafitto dal dardo, il vessillo sventola ripiegandosi su se stesso, per poi arrotolarsi (e srotolarsi) attorno al palo. Si tratta di piccoli dettagli, apparentemente insignificanti, eppure è lì che albergano gli indizi di un mondo di gioco credibile e organico.

Ma è ovviamente durante le sparatorie che il motore fisico strilla a pieni polmoni. *Painkiller* è popolato da creature che sembrano uscite dall'università del design di *Doom*, con teste a forma di teschio, corpi flagellati da spuntoni e carni di colore verde o marrone. E ce ne sono una marea. Svuotare il caricatore su di loro innesca esplosioni di sangue e membra assieme ad un'orgia di fisica 'rag-doll' per un affascinante effetto domino. Agendo sul tasto di fuoco secondario, la Stakegun lancia granate dirompenti dalle prevedibili ripercussioni su nemici e ambienti, mandando in frantumi lapidi e colonne, mura e oggettistica varia.

Ogni nemico annientato rilascia un orb. Collezionatene 100 e l'immagine si altera mentre Daniel si trasforma in un demone capace di muoversi a velocità incredibili travolgendo tutto ciò che incontra sul suo tragitto

Sistema: **PC, Xbox**
Produttore: **DreamCatcher**
Sviluppatore: **People Can Fly**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Marzo (PC), NA (Xbox)**

La Stakegun non sarà ovviamente l'unica arma disponibile, ma allo scopo di evitare inutili ridondanze gli sviluppatori non intendono comunque proporne una marea. Fra gli strumenti d'offesa più particolari si segnala il Painkiller (da cui il titolo), una sorta di pugnale a tre lame per attacchi ravvicinati che si trasforma in boomerang in modalità di fuoco secondario. In quest'ultima configurazione, laddove l'arma dovesse conficcarsi in un muro, potrà essere richiamata agendo nuovamente sul tasto di fuoco oppure approfittare del 'laccio elettrico' che la tiene collegata all'impugnatura (sempre nelle mani di Daniel) per straziare le carni dei nemici che dovessero attraversarlo.

Ovviamente c'è dell'altro, come la modalità multiplayer online, ma se ne riparlerà a breve. *Painkiller* è infatti previsto per marzo in versione PC, seguito da un'edizione Xbox che promette un'ottimizzazione del codice e nuovi livelli. E il supporto di Xbox Live.

L'erede ideale di *Serious Sam*? Pensate piuttosto a un *House of the Dead* svincolato dai suoi binari...

Dove lo appendo?
Sebbene sia estremamente divertente usarla nei modi più impropri, la Stakegun non è un giocattolo. È un'arma pensata per annientare i non morti, e lo fa con grande stile. Ma è ciò che accade una volta colpito il bersaglio che merita menzione: se alle sue spalle è presente una superficie solida, ci resta attaccato come un insetto trafitto da una puntina da disegno. Deliziosamente macabro.

Silent Hill 4: The Room

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCET**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Fine anno**

L'utenza PAL deve ancora superare il test cardiaco di *Forbidden Siren*, e Konami ha già in serbo quello psicologico a cui sottoporre gli eventuali sopravvissuti

Se state pensando all'appartamento di Henry come alla metafora della sua psiche, e agli ambienti esterni come alle depravazioni di quest'ultima, forse non siete lontani dall'auto-infliggervi uno spoiler grande quanto una... stanza

Konami ha mostrato diversi personaggi 'umani' (due uomini, una ragazza ed un bambino), senza ovviamente specificarne i ruoli. Aspettatevi interferenze 'ringhiche' nel design di alcune creature

All'atto della titolazione del nuovo capitolo di un franchise, è pratica diffusa esaltarne la 'grandezza' rispetto al precedente non solo per via di un suffisso numerico dal subliminale effetto 'moltiplicatorio', ma soprattutto con l'uso di altisonanti sottotitoli del tipo 'Fuoco a Volontà' o 'Hyper Super Mega Mix Delta Edition'.

Sorprendentemente, per il quarto episodio della serie *Silent Hill*, Konami sembra aver scelto la via dell'autolesionismo, privandosi degli effetti benefici dell'algebra elementare con la riduttiva precisazione 'The Room'. Alla lettura del sottotitolo di *Silent Hill 4*, la mente non fantastica certo di lunghe traversate nella nebbia alla scoperta di immense pianure di sangue sotto lo sguardo di plotoni di creature infernali. Semmai immagina una poltrona, un televisore ed un mobiletto nascosto sotto un tempio di lattine di birra frequentato da mozziconi di sigarette.

In verità, sembra esserci più grandezza in quella 'stanza' che in tutta Silent Hill. La premessa narrativa è particolarmente intrigante: nei panni di Henry Townsend, il giocatore è confinato nel suo appartamento. Non è chiaro perché la porta sia incatenata dall'interno (?), ma è evidente che non si tratta di una semplice struttura in calce, mattoni e cemento armato. Dopo circa una settimana di cattività, Henry scopre nel bagno una probabile via di fuga, una serie di portali che hanno tutta l'aria di essere concettualmente imparentati con il tunnel che conduceva Alice (e Neo con lei) nel Paese delle Meraviglie. Ma i padroni dei luoghi in cui Henry trascinerà il giocatore non saranno certo alberi parlanti e candidi conigli bianchi.

Konami non getta luce sulla geografia esplorabile, limitandosi ad affermare che il gioco vedrà fare i pendolari fra l'appartamento di Henry ed i luoghi al di là dei varchi, con gli eventi descritti in questi ultimi ad influenzare atmosfere e aspetto del primo. Non solo. Laddove l'esplorazione degli esterni verrà seguita dalla classica inquadratura in terza persona, quella dell'appartamento verrà presentata da una inedita prospettiva in soggettiva.

Dal punto di vista del gameplay, la dinamica di gioco si preannuncia meno legnosa del solito, dai controlli più snelli, nonché benedetta da un nuovo sistema di accesso alle armi che bandisce il terribile inventario della serie in favore di un modello di selezione in tempo reale.

Per il resto, sapete già cosa aspettarvi, quindi inutile indugiare in ridondanti comunicati fatti di 'creature spaventose', 'atmosfere psicotiche' e 'puzzle articolati'. Aspettatevi informazioni più significative non appena verranno fatte scivolare sotto la porta.

Neo Contra

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCET**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Novembre**

Malgrado il fallimentare esperimento di *Contra: Shattered Soldier*, Konami tenta ancora di rianimare la serie, aggiungendoci un pizzico di 3D

Potete considerare il 'nuovo look 3D!' di *Neo Contra* irriverente, oppure per quello che è realmente: un bidimensionale diverso, isometrico piuttosto che laterale. Alla luce delle tragiche performance commerciali dell'ossequioso *Shattered Soldiers*, Konami spera che siano in molti a considerare il seguito 'irriverente'.

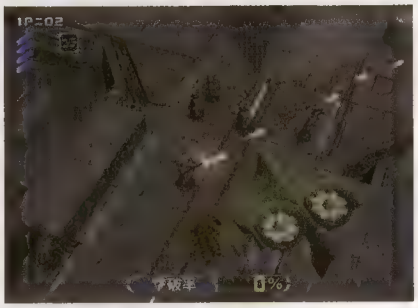
Masochista? Semmai realista. Sulle console di nuova generazione, il 2D vende come un'autoradio a cassette su una Honda S2000. La comunità videoludica che ha pagato per il nuovo, il fresco e lo spettacolare, pretende il poligono, il 3D e l'effetto speciale. Irriverente o meno che sia. Un certo tipo di giocatore sa vedere il nuovo, il fresco e lo spettacolare anche in *Metroid Fusion*. Ma è specie rara. Un altro tipo di giocatore non indaga neanche un prodotto che sa di vecchio già in fotografia. Ed è la specie dominante.

Ciononostante le cose sarebbero potute andare peggio per *Neo Contra*. Avrebbe potuto essere l'ennesimo action game in terza persona, invece si presenta come un felice e promettente compromesso fra l'esigenza di aprirsi al grande pubblico e la volontà di rispettare la nicchia. Una evoluzione classicheggiante, si direbbe. La visuale a volo d'uccello traveste dell'opportuna tridimensionalità una dinamica di gioco che sembra rimandare a grandi classici dell'era 2D come *Alien Breed* (Team 17) e *Mercs* (Capcom). E mentre il reparto marketing tira un sospiro di sollievo, il videogiocatore saggio deve concedere il beneficio del dubbio.

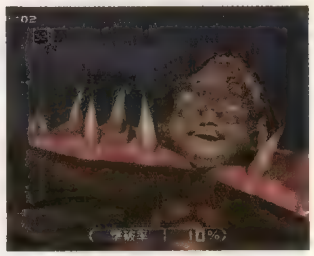
Perché Nobuya Nakazato (producer) e Takayuki Ando (director) sanno cosa desidera il fan: conflitti furiosi ad alta velocità. E boss giganteschi. *Neo Contra* nasce per offrire tutto questo a 360°, approfittando della prospettiva isometrica per impreziosire la formula con inediti 'fattori strategici'. E non c'è nulla di male in questo.

Prevedibilmente, ogni livello vedrà la telecamera scendere sul campo di battaglia, per mostrare la scena da inquadrature ravvicinate, laterali, frontali o posteriori, a seconda delle circostanze. Come in *Shattered Soldier*, l'azione potrà essere condivisa da due partecipanti (il veterano Bill Rizer e l'inedito samurai in armatura hi-tech Genbei Jaguer Yagyu), ognuno dei quali disporrà di tre armi intercambiabili sin dal principio, da selezionare prima di ogni stage attingendo ad un'armeria offerente non meno di 9 alternative.

Neo Contra non è quindi il 'solito' *Contra*. In cambio di un timido sorriso al mass-market, gli animi più conservatori stanno forse per assistere ad un'onesta evoluzione della serie. E se dovesse nuovamente fallire, non sarà certo a causa del poligono.



Data la nuova prospettiva, difficilmente sarà possibile puntare l'arma verso il cielo. Ciononostante non mancherà la possibilità di 'congelarne' il puntamento in una particolare direzione parallela al piano di gioco



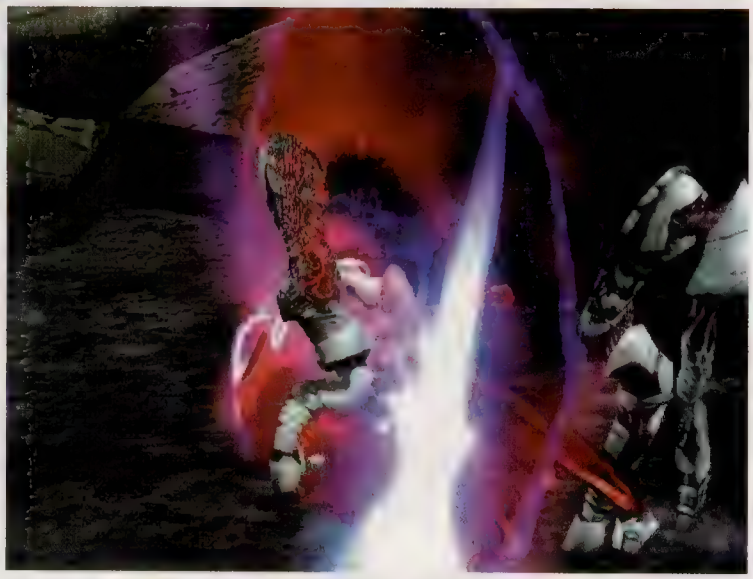
Consapevole dell'eccessiva difficoltà del prequel, il team di sviluppo promette un'esperienza meno bastarda, ma anche più lunga

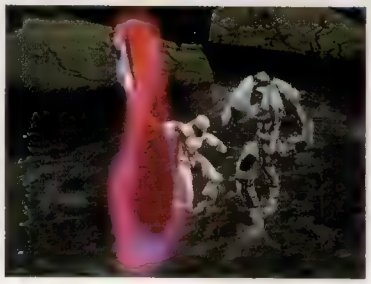
Nanobreaker

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Konami**
Sviluppatore: **KCET**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **3Q 2004 (US)**

E così *Devil May Cry 2* ha deluso le aspettative. Che ne dite di un gioco analogo ambientato nel futuro e realizzato dal personale responsabile di *Castlevania*?

L'uccisione dei nemici alimenta un particolare indicatore. Giunto al culmine, si rende disponibile un attacco devastante





Il gioco prevede un sistema di combo 'avanzato' per i giocatori più abili, ed uno 'easy' per i novizi. Attacchi verticali e orizzontali si alternano ad affondi e proiezioni

Dopo aver traghettato la serie *Castlevania* per anni, il produttore Koji Igarashi è evidentemente stanco delle buie atmosfere gotiche e delle telenovele della stirpe dei Belmont. Da qui il desiderio di cambiare completamente rotta con Nanobreaker, un action game concettualmente riconducibile all'ampia famiglia di epigoni di *Devil May Cry*, ma dal setting potentemente cyber-futuristico.

Nell'anno 2015, una piccola isola adibita a base di ricerca sulle nanotecnologie diventa teatro dell'inevitabile: quando hai decine di persone portatrici di svariate nanomacchine ed un super computer centrale teoricamente adibito al controllo delle microscopiche creature, basta un cortocircuito per innescare la catastrofe. E infatti, il computer impazzisce ordinando alle nanomacchine di agglomerarsi in possenti e letali 'Orgamech', operazione che prevede la sintesi del ferro presente nelle strutture del laboratorio con il sangue dei suoi ospiti. Potete immaginare il risultato. L'incubo peggiore di Solid Snake. Il cyber-soldato Jake Warren viene inviato sul posto dal centro di comando militare allo scopo di ripulire l'area prima che il 'virus' si diffonda nel resto del pianeta.

L'opera di bonifica spetta ovviamente al giocatore, e passa per l'impiego della Plasma Blade, un'arma capace di mietere la fauna avversa con leggiadria, ma soprattutto di cambiare forma. Distendendosi, muta in frusta dando modo di avvinghiare nemici lontani per trascinarli a portata di combo. In altre occasioni si trasforma in martello o ascia per concludere con la dovuta spettacolarità gli attacchi più articolati.

Nel corso dei combattimenti, la Plasma Blade scatena effetti visivi impressionanti, serpeggiando per lo schermo fra stupefacenti alterazioni cromatiche, mentre il sangue nemico zampilla copioso da corpi divisi in due o da gambe vedove del torso. Eventualmente, brandelli nemici possono essere raccolti per infliggere danno extra alle ostilità limitrofe, mentre la scenografia affoga lentamente in un lago di sangue.

Malgrado la dinamica votata allo sterminio furibondo, il codice genetico di *Nanobreaker* presenta tracce di *Castlevania*. L'elemento esplorativo è infatti presente, seppure in forma attenuata per dare risalto all'attività conflittuale, e non mancano trappole e passaggi la cui percorrenza è subordinata alla disponibilità delle capacità extra del caso (la cui identità è al momento ignota).

L'uscita americana di *Nanobreaker* è prevista per il terzo trimestre dell'anno, pertanto aspettatevi un rapporto più approfondito sulle sue potenzialità nei mesi immediatamente successivi l'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles.

The Getaway II

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **NA**

Uno dei maggiori successi commerciali di SCEE è anche uno dei peggiori titoli per PS2. Con il seguito, Team Soho spera di dare finalmente forma alla visione originaria

Malgrado il suo discutibile gameplay, *The Getaway* è stato uno dei titoli più importanti mai prodotti da SCEE dall'uscita di PlayStation2. Da un punto di vista squisitamente tecnologico si rifaceva alle produzioni hollywoodiane, con attori professionisti assoldati per recitare al cospetto di sofisticati sistemi di motion capture 'magnetico', vere scenografie costruite ed arredate da veri scenografi prima di essere tradotte in digitale, una storia adulta scritta da chi lo fa per professione e soprattutto una gran bella porzione di Londra fotografata e riversata nel motore di gioco mattone dopo mattone.

Poco sorprendentemente, lo sviluppo di *The Getaway* è stato interminabile (origina su PSone per poi trasferirsi su PS2), evidentemente sofferto e incredibilmente costoso: sebbene non si conoscano le cifre ufficiali, è indubbio che le colonne di SCEE siano state sottoposte ad uno stress non indifferente durante quei tre anni di lavoro. Fortunatamente per lei, e a dispetto della timida accoglienza da parte della critica, il pubblico ha premiato il lavoro di Team Soho facendo registrare vendite per oltre un milione, e che proseguono ancora oggi (date un'occhiata ai giochi più venduti in Inghilterra nel 2003. Pagina 5).

Pertanto, a dispetto di quanto potranno pensare i più cinici, l'annuncio di *The Getaway II* è tutt'altro che inatteso. Con Brendan McNamara oramai impegnato altrove (vedi Back to Sydney), le redini del progetto sono ora nelle mani di Naresh Hirani, già programmatore capo del prequel. Inutile dire che le sue ambizioni sono analoghe a quelle di chi lo ha preceduto.

Il setting è ancora una volta Londra, ma Team Soho ha saggiamente resistito alla tentazione di espanderla in larghezza, preferendo imbottire di dettagli quella già confezionata nel prequel. Le prime immagini diffuse da Sony mostrano diverse locazioni sotterranee e soprelevate, quasi a sottolineare un maggior respiro 'verticale' dell'esplorazione.

Sebbene la storia orbiti attorno ad un nuovo protagonista, il pugile amatoriale e buttafuori part-time Eddie O'Connor, non mancheranno altri personaggi controllabili, evidentemente latori di specifici punti di vista narrativi alla stregua del detective Frank Carter nel primo *The Getaway*. Hirani parla inoltre di specifiche "mosse di combattimento" per ciascuno di loro, di una migliore integrazione delle fasi stealth, di una IA adeguatamente sofisticata e di un sistema di controllo riveduto e corretto.

E questo è più o meno quanto è dato di sapere per ora. Chiaramente c'è dell'altro, come un nuovo modello fisico e un motore grafico perfezionato, ma se ne riparlerà in occasione dell'E3, demo giocabile alla mano. Si spera.

The Getaway II supporterà l'EyeToy per permettere di sostituire il proprio volto a quello del protagonista

Un dettaglio superiore non significa un'oliva nel bicchiere di Martini sul tavolo del bar o un pedone che si inginocchia per allacciarsi le scarpe, ma cose come una rete fognaria e una metropolitana operativa. Gli sviluppatori promettono missioni più diversificate e meno lineari

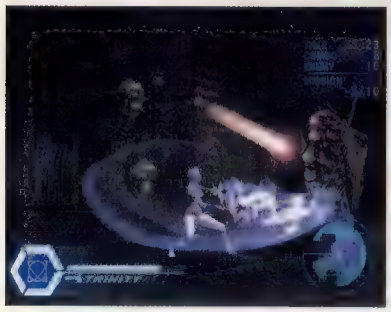
Back to Sydney

Dopo aver terminato lo sviluppo di *The Getaway*, Brendan McNamara è ritornato in terra natia, Sydney, Australia, dove ha fondato una nuova società assieme ad alcuni ex-membri di Team Soho. Team Bondi, questa la sua ragione sociale, è da qualche mese al lavoro su un gioco di 'prossima generazione'. La console di destinazione è certamente targata Sony, ma non è chiaro se si tratti di PS2, PSP o addirittura PS3.

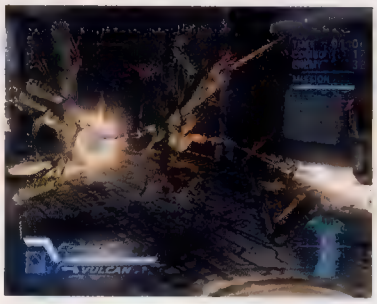
Crimson Sea 2

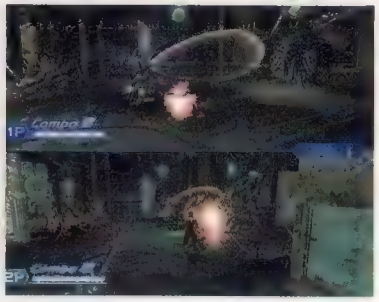
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Koei**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **30 marzo**

Cosa fare quanto il tuo titolo più importante per Xbox non soddisfa le aspettative? Sviluppi il seguito per PS2, ovviamente...



Il motore grafico potenziato ha permesso agli sviluppatori di incrementare considerevolmente il numero di nemici





(a sinistra) Gli attacchi 'Over Drive' permettono di impiegare più armi contemporaneamente. È così possibile scagliare il nemico in aria con una sciabolata per poi crivellarlo di proiettili durante la ricaduta
(a destra) La modalità multiplayer permette a due personaggi di sfidarsi o collaborare sul medesimo schermo. Nel 'Torneo', i giocatori competono per uccidere il maggior numero di nemici entro un tempo limite

Crimson Sea venne annunciato per Xbox al lancio giapponese della console. Fu commercializzato nel dicembre del 2002, ma già allora era ormai evidente che la base installata del sistema Microsoft ne avrebbe frenato le opportunità di successo. Il che indusse Koei a prendere in considerazione un adattamento per PS2. Alla fine non c'è mai stata alcuna versione di *Crimson Sea* per il sistema Sony, ma non sorprende che il seguito sia stato annunciato esclusivamente per quest'ultimo.

E questa è probabilmente la differenza più significativa dal momento che il gioco è strutturalmente identico al suo predecessore, con centinaia di creature in stile 'Starship Troopers' da affrontare in stile *Shin Sangokumusou*. Rispetto a quest'ultimo, però, *Crimson Sea 2* sembra beneficiare di un motore grafico più rifinito e di una superiore consapevolezza del funzionamento di PS2 da parte degli sviluppatori. Il risultato? Un gioco dall'intensità raramente apprezzata al di fuori degli sparatutto a scorrimento.

L'attacco a testa bassa non è l'unica soluzione ai problemi del giocatore. Usare gli ambienti a proprio vantaggio sarà cruciale così come assimilare le caratteristiche peculiari delle differenti tipologie di armi: fucili, spade e 'neo psyonics'. Queste ultime sono l'equivalente moderno delle smart bomb, mosse speciali impiegate per sconfiggere un gran numero di nemici in un'unica soluzione. Decisamente appropriate durante il confronto con i boss o in situazioni di estremo pericolo.

Le armi saranno sottoponibili agli upgrade del caso spendendo i punti esperienza accumulati durante i combattimenti. Gli adoratori dello sterminio balistico potranno così beneficiare del 'Power Bullet Gun' e dei suoi proiettili energetici di grande potenza. Destinando i punti alle spade, invece, la 'Gravity Blade' permetterà di fendere le leggi della gravità scagliando i nemici in aria come fossero bambole di pezza.

Nel corso delle 60 missioni previste, si assumerà il comando dell'eroe maschile Sho e dell'alternativa femminile Feanay secondo quanto prescritto da una sceneggiatura non lineare. Ogni stage proporrà infatti diverse missioni, con il giocatore libero di scegliere quella che desidera intraprendere. Nel caso dovesse scoprirsi troppo debole per portare a termine un determinato incarico, potrà riprovarci in un secondo momento, forte dei punti esperienza accumulati altrove.

Sebbene le caratteristiche di *Crimson Sea 2* non siano tali da garantirne il successo, la versione Xbox non era priva di fascino e sarà interessante vedere se su PS2 otterrà il successo che le è stato negato sul sistema Microsoft.

Videogiochi diventa bimestrale

Cosa succede al mio abbonamento? Risposta: raddoppia la sua durata.

La scadenza si sposta in modo che tu possa ricevere tutte le riviste che hai pagato. Se, per esempio, sei abbonato fin dal numero 002, hai ancora diritto a ricevere 6 numeri della rivista: invece che fra sei mesi, l'ultima la riceverai fra un anno.

Se vuoi informazioni più precise e specifiche sul tuo abbonamento puoi chiamare lo **02 26005517**, o scrivere a **abbonamentivg@futuremediaitaly.it**

Vorrei abbonarmi, ma...

Stiamo valutando l'offerta più conveniente per te. La potrai conoscere leggendo il numero 007 di **Videogiochi**, in edicola dal 13 aprile, oppure collegandoti a: **www.futuremediaitaly.it/abbonamenti**

Spegni la televisione

E leggi. Leggi **Videogiochi**

Think Xtra
www.txeurope.com
TX ITALIA Srl
I tuoi ricordi rischiano di svanire...
Con Hollywood USB puoi fermare il tempo!
Finalmente la possibilità di creare film digitali eterni e di qualità!
VANTAGGI: economico - facile da usare - ottimizza le risorse - permette di registrare su DVD, CDR e CDRW - compatibile con tutti i lettori DVD - importa formati avi mpeg e QuickTime
External USB 2.0
TURN HOME VIDEO to DVD or CD-R
Film Maker
TX HOLLYWOOD
www.txitalia.it/13/holly
TX ITALIA Srl - Via Ponchielli 4, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Tel: +39 02 92 11 39 92 - Fax: +39 02 92 11 39 97

Richard Burns Rally

Sistema: **PC, Xbox, PS2**
Produttore: **SCi**
Sviluppatore: **Warthog**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Aprile**

Con *Colin McRae* ormai fuori dal WRC e impegnato in competizioni come la Dakar, sembrava che Burns fosse il predestinato a rimpiazzarlo nel cuore dei videogiocatori amanti dei rally...

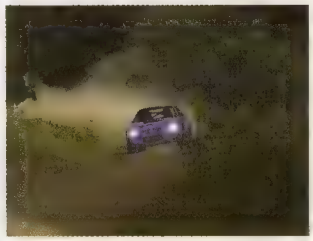
C'è ancora spazio per un altro gioco di rally? In SCi ne sono assolutamente convinti, tanto da aver messo sotto contratto il pilota del Regno Unito più prolifico degli ultimi anni, Richard Burns. Per un perverso gioco del destino però, solo qualche settimana dopo la firma dell'accordo, il talento inglese ha dovuto dare forfait dalla stagione 2004 del WRC per gravissimi problemi di salute. Il titolo sviluppato da Warthog è diventato così una specie di tributo al campione del mondo del 2001, in attesa del suo ritorno alla Subaru previsto per il prossimo anno.

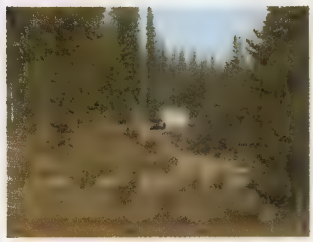
Data l'impossibilità di accedere alla licenza ufficiale del World Rally Championship, che SCEE terrà stretta a sé ancora per qualche anno, *Richard Burns Rally* annovera una serie di eventi 'esterni' al WRC, con gare ambientate in locazioni parecchio diverse fra loro, come Finlandia, Australia, Inghilterra, le Alpi francesi, il Giappone e gli Stati Uniti. Il parco macchine presenta le stesse case produttrici del Campionato, da Peugeot a Hyundai, ovviamente con livree differenti e senza i piloti ufficiali.

Gli sviluppatori svedesi hanno provato a sopperire alla mancanza di licenze con un sistema fisico che si preannuncia il più complesso visto finora in un gioco di rally. La pietra angolare su cui Warthog ha edificato il proprio engine è rappresentata dal comportamento indipendente di ogni sospensione e di ogni pneumatico. Stando alle dichiarazioni dei programmatori, il motore fisico calcola costantemente la quantità di attrito di ogni gomma sulla superficie stradale, modificando quindi l'assetto dell'auto al passaggio su ogni minima asperità, sia essa una pietra o un piccolo buco. Ma la ricerca del realismo non si ferma qui, e passa per un comportamento dei freni più credibile, con i dischi che si surriscaldano e perdono potere frenante, e la simulazione dei tre differenziali, di cui il giocatore potrà modificare a piacimento i parametri.

La prova su strada a cui **Videogiochi** ha avuto occasione di sottoporre l'alpha di *Richard Burns Rally* è impegnativa, ma gratificante: i giocatori occasionali potrebbero forse trovare il modello di guida eccessivamente frustrante, ma gli appassionati di questa disciplina non dovrebbero avere troppi problemi a controllare agevolmente il proprio veicolo dopo qualche partita di rodaggio. Colpisce in particolar modo il comportamento della quattroruote in caso di inchiodata, con la vettura che perde aderenza sul posteriore e dà qualche accenno di scodata prima che una nuova accelerata faccia recuperare motricità al mezzo. Esaltante.

Pur mostrando buone potenzialità in single player, anche *Richard Burns Rally* non presenta alcuna modalità per la sfida online. A quando un ghost mode ad otto giocatori su Live?





Delle tre iterazioni del gioco, quella PlayStation2 sembra la versione più penalizzata graficamente, con *WRC3* per ora nettamente superiore

CUSTOM SUPE
AUTOMATIC
STAINLESS - MADE IN U.S.A.

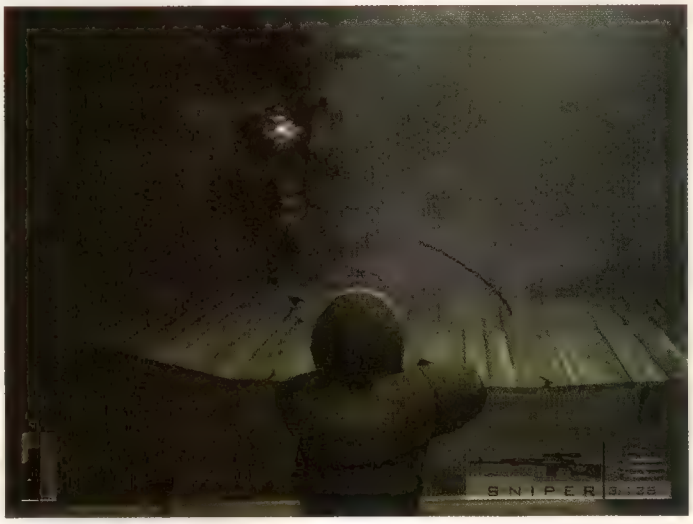
Hitman: Contracts

Io Interactive si avventura nel campo della scienza comportamentale e prova a indovinare cosa possa passare nella mente dell'assassino più letale del mondo...

C'è qualcosa di irreale negli studi di Io Interactive. Sarà il fatto che Copenaghen, il quartier generale dell'emergente softco scandinava, è interamente sepolta da un soffice strato di neve o che i nuovi uffici della società si affacciano direttamente sul porto, in una zona della città dove i pedoni sono merce rara, o forse che la sede prescelta per la presentazione di *Hitman: Contracts* è un ex-magazzino ristrutturato, uno spazio enorme convertito in uffici e interamente ridipinto di bianco: scale bianche, pareti bianche (e ancora spoglie di quadri e poster, dato il recente trasferimento dello staff), porte bianche, scrivanie bianche... Fatto sta che è una sensazione di disagio quella che **Videogiochi** prova aggirandosi per gli studi. Non è irreale. È inquietante. **Mark Allen**, PR Manager di Eidos, dichiara orgoglioso che l'organico di Io Interactive ha raggiunto le 160 persone, ma **Videogiochi** non vede praticamente nessuno nei corridoi, e gli uffici appaiono semideserti: un grafico qui, un designer là, un programmatore che lavora in piedi, digitando furiosamente codice su una tastiera situata su una mensola a un metro e mezzo da terra (mai visto prima)... Centosessanta persone? "E la metà sono al lavoro su *Hitman*", risponde Mark. Sarà, ma sembra un ufficio-fantasma, la locazione ideale per un eventuale episodio di *Silent Hill* ambientato in Europa.

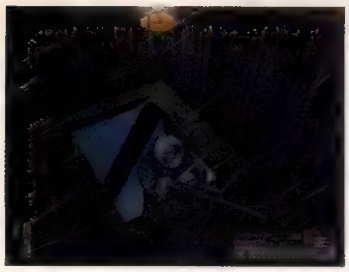
Il disagio aumenta una volta che dal videoproiettore nella sala demo di Io Interactive escono le prime immagini di *Hitman: Contracts*. Il terzo titolo della saga pubblicata da Eidos è disturbante, crudo, violento. La sequenza introduttiva mostra un Agente 47 ferito, all'interno di una fatiscente stanza d'albergo. Il sicario è intontito, sotto l'effetto di droghe che gli fanno perdere conoscenza a intervalli irregolari, ma al giocatore non è consentito sapere nulla degli eventi che lo hanno portato a questa situazione. L'unica cosa che può fare è assistere impotente ai flashback vissuti dall'Agente 47, episodi di trascorse missioni assassine che fanno da introduzione alle operazioni vere e proprie del gioco. Come in un *Tomb Raider Chronicles* in chiave noir, il giocatore è chiamato a rivivere le operazioni più difficili dell'Agente 47, dodici missioni a cui ora il sicario, sul punto di morte (?), torna coi propri ricordi.

Ogni livello è preceduto da una cut-scene che catapulta il giocatore



Contracts **prevede un sistema di classificazione delle performance del giocatore con attestati del calibro di 'Psycho' o dell'eloquente 'Mass Murderer', fino ad arrivare all'ambito 'Silent Assassin'**

- Formato: **PS2, Xbox, PC**
- Produttore: **Eidos**
- Sviluppatore: **Io Interactive**
- Origine: **Danimarca**
- Data d'uscita: **Aprile**



Sul fronte sonoro va segnalata la presenza del supporto Dolby Pro Logic II nella versione PlayStation2 e una colonna musicale composta da Jesper Kyd

direttamente nell'azione, senza caricamenti o fasi di briefing che diano particolari indicazioni sul compito da svolgere. La sequenza introduttiva spiega il background: sta poi all'Agente 47 decidere il da farsi. "L'intro serve anche a far capire lo stato mentale del protagonista", spiega il designer **Thor Frolich**. "L'atmosfera dei livelli è grottesca, nera. Non è splatter (anche se in alcuni stage non mancano gli spargimenti di sangue), ma più un thriller psicologico. Non tutta la vita dell'Agente 47 è stata così cupa, ma poiché si trova in uno stato allucinato, rivive gli eventi come se li vedesse attraverso un filtro, ed è questa la sensazione che vogliamo trasmettere ai giocatori. Ecco perché nelle cut-scene abbiamo adottato una palette particolare, con una saturazione di alcuni colori, blur e filtri atti a rendere le ambientazioni più irreali".

"Negli altri giochi, quando c'è un livello innevato c'è sempre un'atmosfera quasi natalizia. Noi cerchiamo di rendere a video un posto in cui nessuno vorrebbe mai stare"

Caso più unico che raro, la gestazione di *Hitman: Contracts* sembra procedere senza intoppi. Io Interactive è certa di poter rispettare la data di uscita prevista per l'inizio di aprile

L'importanza di avere un ambiente di gioco che metta a disagio risulta evidente anche dalle parole di Jacob Andersen, director di *Hitman: Contracts*: "Concettualmente *Contracts* si avvicina molto ai propri predecessori: è sempre un action game dall'impronta stealth, ma l'atmosfera è decisamente più cupa. Anche per questo abbiamo voluto realizzare un nuovo motore di gioco, chiamato 'Glacier', in grado di gestire in maniera migliore effetti particellari ed atmosferici. Prendiamo il livello ambientato in Siberia: c'è una tempesta di neve che soffia fiocchi lateralmente, con nuvole e una patina grigia che ricopre tutto. Negli altri giochi, quando c'è un livello innevato c'è sempre un'atmosfera quasi natalizia, di festa: è tutto bianco e gioioso. Noi cerchiamo di trasmettere una sensazione di 'scomodità', di rendere a video un posto in cui nessuno vorrebbe mai stare". Gli effetti atmosferici non sono gli unici messi in mostra dal titolo Eidos: pur non esibendo un frame rate fra i migliori visti finora (almeno nella versione preliminare usata per la dimostrazione), *Hitman: Contracts* presenta superfici riflettenti in tempo reale, effetti di persistenza, correzione del colore e una serie di tecniche che Andersen liquida semplicemente come "altra roba interessante", per poi aggiungere: "Il lavoro svolto sull'altro nostro franchise, *Freedom Fighters*, ci ha permesso di acquisire molto know-how utile sull' hardware di PlayStation2 e Xbox".

Come detto, le uniche indicazioni elargite al giocatore sui propri obiettivi sono quelle fornite dalle sequenze che collegano uno stage al successivo. Nella missione siberiana, l'Agente 47 si ritrova quindi a bordo di un aereo russo atterrato a sua insaputa su una base militare: da qui il killer dovrà eliminare due personaggi scomodi e far saltare in aria un obiettivo che scoprirà in seguito. "Come negli altri episodi, non esiste un unico modo per portare a termine il livello", prosegue Andersen. "Il giocatore può agire con discrezione ed estrema cautela oppure prediligere un approccio più spregiudicato e fare fuoco su tutto quello che incontra.

È anche possibile portare a termine alcune missioni senza uccidere nemmeno un nemico: è difficilissimo, ma fattibile. Non aspettatevi però alcuna ricompensa: potrete giusto vantarvene coi vostri amici".

La strategia meno rischiosa è ovviamente quella che prevede di mantenere un basso profilo: l'inserviente incaricato di scaricare l'aereo è la vittima sacrificale perfetta per ottenere i vestiti che consentiranno all'Agente 47 di aggirarsi per la base indisturbato. L'incontro con un altro agente permette di raccogliere qualche indizio e di apprendere dell'esigenza di eliminare un militare specifico: un lassativo nella sua zuppa e la vittima predestinata dovrà prendere immantinente la via del bagno, diventando così un facile bersaglio per l'Agente 47, che non esiterà a freddarla mentre è ancora seduta sul water. In alternativa, il sicario potrà scegliere di eliminarla in un incontro ravvicinato all'interno della mensa o ucciderla con il fucile di precisione da una delle torrette della base. E via così, in un crescendo che non risulterà certo nuovo agli amanti degli stealth game, e su cui **Videogiochi** preferisce non rivelare dettagli per non rovinare la sorpresa.

A differenza di *Hitman 2*, in cui la varietà delle ambientazioni era piuttosto limitata, *Contracts* offre una serie di locazioni alquanto diverse fra loro, sebbene tutte accomunate dal comune denominatore di un'atmosfera deprimente (o "adulta", per usare le parole di Frolich). L'Agente 47 tocca Parigi e Budapest, si avventura in Siberia e nei meandri di Hong Kong, senza dimenticare lo stage più eloquente fra quelli presentati da Io Interactive: il macello in una non meglio precisata città rumena. Se già la scelta di una simile locazione non dovesse essere sufficientemente eloquente, vale la pena sottolineare come le stanze del macello siano in realtà teatro di un party techno, con ragazze poco vestite che ballano in mezzo a effetti di luce e fumo. Surreale, ma mai quanto il piccolo passatempo ideato dagli sviluppatori danesi per

Le cut-scene fra i vari livelli mostrano un Agente 47 sempre letale, ma stordito dalle ferite ricevute e dagli effetti dei medicinali assunti per lenire il dolore

chiunque volesse prendere una deviazione dalla missione principale: eliminando uno dei nemici, il sicario ha la possibilità di trascinare il cadavere, appenderlo ad uno dei ganci e usarlo come bersaglio per collaudare le proprie armi oppure come 'sacco' per esercitarsi nel corpo a corpo. Macabro, ma mai quanto la missione vera e propria, che prevede di indagare sul rapimento e sulla presunta uccisione di una giovane ragazza, indagine che porterà l'Agente 47 a scovare raccapriccianti foto della poveretta con gli occhi ritagliati ("Per noi è ancora più inquietante, in effetti, perché abbiamo usato una delle ragazze del nostro team come ispirazione per il modello 3D e le foto", dichiara Andersen. "Ma prima abbiamo chiesto il suo permesso, sia chiaro").

La softco danese non sembra minimamente preoccupata dell'impatto che una simile dose di violenza possa avere sui giocatori. "*Hitman: Contracts* è un titolo per adulti, chiaramente", afferma Frolich. "È brutale, ma la violenza non è solamente esplicita, ma più psicologica". Ed è forse questo, entro certi limiti, l'unico elemento sinceramente originale del nuovo progetto di Io Interactive, dato che per molti aspetti il team danese ha seguito la scia del prequel. "*Hitman 2* ha avuto un buon riscontro, sia in termini di critica che di pubblico", dichiara Andersen. "Quindi non abbiamo voluto snaturare troppo il gameplay. Abbiamo monitorato costantemente forum e newsgroup di appassionati, comunque, e abbiamo cercato di accontentare le richieste dei giocatori. Quella più frequente chiedeva la disponibilità di più armi ed è stata la prima cosa a cui abbiamo puntato". *Contracts* propone anche nuove mosse per la lotta corpo a corpo e relative animazioni, con soffocamento, vari metodi di strangolamento, annegamento e impalamento. Rivista anche la curva di difficoltà, da sempre punto debole della serie, che dovrebbe, nelle parole degli sviluppatori, garantire un impatto col gioco meno traumatico, anche se i livelli visionati da **Videogiochi** non sembrano certo una passeggiata di salute, e obbligheranno il giocatore a sudare le fatidiche sette camicie.

In sintesi, *Hitman: Contracts* è un titolo che non ambisce a rivoluzionare il videogioco in alcun modo. Io Interactive non ne fa mistero: l'obiettivo del team è quello di portare a compimento un titolo dalla componente narrativa forte e in grado di coinvolgere il giocatore con atmosfere che raramente si 'respirano' in un videogame. Considerato l'imminente arrivo di *Fatal Frame 2* e *Forbidden Siren* sui mercati occidentali (e con *Silent Hill 4* all'orizzonte) questa primavera si preannuncia quanto mai angosciante per tutti giocatori del Vecchio Continente.

"Il sicario ha la possibilità di trascinare il cadavere, appenderlo ad uno dei ganci e usarlo come bersaglio per collaudare le proprie armi o per esercitarsi nel corpo a corpo"

Multicontratto

Mostrato alla stampa unicamente in formato PlayStation2, a detta del direttore Jacob Andersen, *Hitman: Contracts* non dovrebbe presentare differenze rilevanti fra i tre formati su cui è sviluppato: "L'unica differenza è rappresentata da un maggior dettaglio delle texture sulle versioni Xbox e PC, ma vi posso garantire che è una differenza che all'occhio del giocatore medio non risulta affatto. Forse la versione PC ha uno streaming più efficace e quelle console caricano qualche secondo di più. Per il resto tutti gli effetti sono presenti su tutte e tre le versioni". Interessante notare, giusto a livello statistico, come un'intera stanza di programmatori fosse al lavoro sul codice della versione PS2, con un'unica persona incaricata di programmare quello della controparte Xbox.

Hyper Street Fighter II
The Anniversary Edition

Prima dell'avvento dei picchiaduro 3D, prima che i pixel venissero inceneriti da una grandinata di pugni poligonali, c'era *Street Fighter II*. Ora torna su PS2.

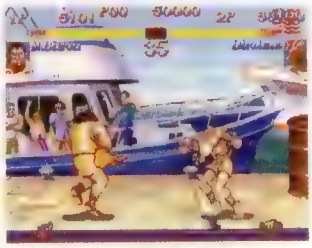
Alcuni effetti sonori di certi videogiochi sono inconfondibili: si pensi a Mario che tocca un power-up, a Link che apre un baule, a Pac-Man che si dissolve, a Sonic che recupera un anello. *Street Fighter II* ha una marea di questi effetti, evocativi e ormai leggendari, dal suono della campana allo stridio dell'ennesimo Hadoken di Ryu fino alla voce dell'annunciatore che comunica il KO mentre il giocatore sconfitto si allontana dal cabinato.

Negli anni '90, chiunque coltivasse il benché minimo interesse nei picchiaduro avrà giocato infinite volte a *Street Fighter II*. Così tante volte che ogni effetto audio è ormai scolpito per sempre nella sua memoria: le prime note della musica iniziale, il boato dell'aeroplano alla selezione del personaggio e così via.

Capcom sta celebrando il 15° anniversario dall'uscita del primo *Street Fighter*, evento che ha generato numerose feste, giocattoli commemorativi, libri, articoli decisamente più lunghi di quello che state leggendo ora e, ovviamente, tonnellate di merchandising, dagli immancabili gadget per telefonini fino ad un CD musicale di tributo alla serie. Al centro delle celebrazioni c'è il 'nuovo' gioco di *Street Fighter II*, che incorpora tutte le uscite precedenti e i personaggi in un unico, epocale titolo per PlayStation2.

Tanto per non smentire la tradizione che vuole i titoli dei vari episodi articolati e complessi oltre il buonsenso, l'ultima edizione dell'opera originale di Funamizu si chiama *Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition*. Inutile una recensione. Meglio dare un'occhiata ai giochi da cui trae i suoi elementi costitutivi...

- Formato: **PlayStation2**
- Produttore: **Capcom**
- Sviluppatore: **Interno**
- Origine: **Giappone**
- Data d'uscita: **Disponibile**



Vega (o M Bison, come verrà probabilmente ribattezzato in Occidente) contro DeeJay e Bison (o Balrog) contro Dhalsim. **Videogiochi** saprebbe su chi scommettere in entrambi i match

Street Fighter II: The World Warriors (1991)
Per la prima volta il giocatore può selezionare il proprio alter ego fra otto combattenti destinati a divenire storici, scegliendo il suo preferito e imparando a combattere sfruttandone i punti di forza. Ryu e Ken sono esperti di arti marziali pressoché identici, il che assicura match a due giocatori perfettamente bilanciati nel caso vengano selezionati entrambi. Grazie al suo Sonic Boom, Guile è uno dei personaggi più gettonati, mentre la velocità e i salti di Chun Li compensano la sua mancanza di attacchi dalla distanza. L'estensibilità degli arti di Dhalsim è inizialmente affascinante, ma la sua lentezza si rivela la sua debolezza. Zangief viene bellamente ignorato dai neofiti di *Street Fighter II*, ma i giocatori medio-forti sanno sfruttare a ripetizione il suo spinning piledriver, la mossa più potente del gioco.

Le icone negli angoli dello schermo specificano la versione d'appartenenza dei personaggi utilizzati. In tutti i casi, i fondali rimangono sempre quelli originali realizzati inizialmente da Capcom

Un uso accorto dell'Hundred Hand Slap di Honda permette di annientare i nemici troppo vicini, mentre l'attacco elettrico di Blanka è la mossa speciale più spettacolare, con la corrente che illumina lo scheletro di ogni personaggio colpito dalla scossa.

Street Fighter II: Champion Edition
Conosciuto anche come *Street Fighter II'* (1991). Accogliendo le richieste dei fan, Capcom modifica il codice affinché i giocatori possano impersonare anche i boss: M Bison, Balrog, Sagat e Vega. È anche la prima versione del gioco che permette a due giocatori di selezionare il medesimo personaggio, con due costumi diversi per ogni lottatore.

Questa novità consente a Capcom di differenziare Ryu e Ken, apportando piccoli cambiamenti (ma dall'importanza fondamentale, a conti fatti) alle loro mosse speciali, su cui i giocatori matureranno le loro preferenze. Gli altri lottatori guadagnano mosse extra, i fondali subiscono alcuni ritocchi e viene proposta una nuova sequenza introduttiva. Ma il cambiamento più significativo riguarda il danno inferto da certi attacchi. Il 'dash', come viene definito dagli appassionati, rafforza le combo rispetto alle mosse speciali.

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
Conosciuto anche come *Street Fighter II': Hyper Fighting* (1992). Capcom realizza un ultimo episodio per l'ormai obsoleta scheda CPS1 nella speranza di contrastare la diffusione delle copie pirata. Il cambiamento maggiore in *Hyper Fighting* riguarda la velocità: l'azione sembra ora viaggiare a un migliaio di pugni per secondo. Alcuni lottatori possono beneficiare di nuove mosse, le più significative delle quali sono la palla di fuoco di Chun Li e lo Yoga Teleport di Dhalsim. Le mosse speciali a mezz'aria fanno ora la loro prima comparsa (legale), insieme a nuovi colori per i costumi e a una nuova sequenza introduttiva.

Super Street Fighter II: The New Challengers (1993)
Capcom trasferisce la serie su CPS2 e celebra il passaggio con l'introduzione di super mosse speciali e di quattro nuovi lottatori. Cammy è un clone generato dalle cellule di Vega ed i suoi deboli attacchi sono compensati dall'estrema velocità. T Hawk è un nativo americano grosso e lento, e costituirebbe probabilmente il personaggio meno riuscito della serie se non fosse per il banale DeeJay, un kickboxer giamaicano disegnato dallo staff della filiale statunitense di Capcom. L'ultimo lottatore nuovo è Fei-Long, un evidente tributo a Bruce Lee. Il gioco viene ultimato in tutta fretta (con qualche cambiamento ai ritratti, ai fondali e, come sempre, alla sequenza introduttiva) per controbattere a *Mortal Kombat 2* di Midway.

Super Street Fighter II Turbo
Conosciuto anche come *Super Street Fighter II X* (1994). Capcom termina la serie di *Street Fighter II* aggiungendo tutto quello che aveva

Fighterologia

Essendo uno dei franchise più longevi di sempre, *Street Fighter II* è stato convertito e adattato per una serie pressoché interminabile di formati, per la gioia dei fan e del conto in banca di Capcom. Riconoscete qualcuna di queste confezioni?

風林火山

intenzione di inserire in *The New Challengers* prima che il desiderio di fronteggiare Midway la portasse ad anticiparne la chiusura. Le novità riguardano principalmente l'aggiunta di Gouki (Akuma in Occidente), un nuovo boss che combatte con lo stile di Ken e Ryu, e che è selezionabile solo con un cheat. Non mancano nuovi art e una nuova sequenza introduttiva (ovviamente). Inspiegabile, invece, l'assenza dei giochi bonus fra i vari round che hanno accompagnato la serie sin dall'esordio.

Fast-forward ad oggi

Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition non è semplicemente una raccolta di conversioni, né una riproposizione delle *Street Fighter Collections* uscite su PSone nel 1997 e nel 1998. Il gioco prende tutti i personaggi delle cinque edizioni e li combina in un unico motore, veloce e senza pecche. In modalità singola, il giocatore sceglie prima il proprio personaggio, quindi esprime la propria preferenza per la versione originale, Dash, Turbo, Super o X. Ma *Street Fighter II*, ovviamente, non è un gioco

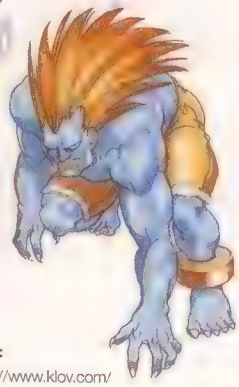
"I fan dei picchiaduro evolutisi con *Soul Calibur* e *Virtua Fighter* possono tuffarsi nel passato per vedere Ryu e Ken darsele di santa ragione per la prima volta dal 1991"

Il DVD di *Hyper Street Fighter II* è venduto anche in bundle con un DVD-Video contenente curiosi filmati sulla saga ed un libro illustrato

da affrontare in singolo, ed è in multiplayer che il suo potenziale esplode in pieno. I fan dei picchiaduro evolutisi con *Soul Calibur* e *Virtua Fighter* possono tuffarsi nel passato per vedere Ryu e Ken darsele di santa ragione per la prima volta dal 1991. Sfidando le leggi del tempo come se fossero Michael J. Fox, possono prendere un Blanka del '94, caricarlo con una Super mossa di elettrificante ferocia, e scagliarlo contro la sua incarnazione originale verde. Gouki affronta un Bison vecchia scuola, Cammy se le dà con Vega, Chun-Li con palle di fuoco fronteggia Chun-Li senza...

Se non riuscite a capire perché ci si debba esaltare per questi match,

Il tuffo di T Hawk è probabilmente la sua mossa più efficace, anche se non si pesca da un repertorio troppo esteso. Prevedibilmente, è possibile scegliere diverse colorazioni



Il Gallery Mode dà accesso al film d'animazione di *Street Fighter II*, offerto integralmente ad eccezione della sequenza della doccia di Chun Li, evidentemente ritenuta troppo audace

probabilmente non siete mai stati dei fan di *Street Fighter II*. O quanto meno, non siete stati quel genere di appassionati che appena prende in mano un joystick esegue istintivamente una mezzaluna.

Ma al di là di questo, probabilmente non riuscite a cogliere l'eccezionalità del titolo perché, in verità, di eccezionale ha ben poco. Le possibilità offerte da questa edizione provocano delle scariche di adrenalina di brevissima durata, e il prodotto è più che altro una risposta eloquente alla domanda nostalgica 'cosa succederebbe se...'. Ciò nonostante le dinamiche interne a questo cross-over inter-generazionale vanno ben oltre la semplice trovata commemorativa.

Hyper Street Fighter II è la celebrazione del periodo più significativo dei beat'em up, un periodo in cui Capcom ha migliorato progressivamente il suo franchise, facendo evolvere i picchiaduro in maniera sensibile. La grafica appare oggi piuttosto triste e il sonoro, per quanto evocativo, è monocorde. Ma non importa. Il movimento, la reazione e l'interazione fra i personaggi sono perfetti ancor oggi. Non stiamo parlando di un gioco, ma quasi di un libro di testo che si occupa unicamente di *Street Fighter II*. Cosa ci vuole per ricordarvi quanto sia importante il gioco Capcom? Semplicemente, ascoltate.

Link:
http://www.klov.com/
http://www.arcade-history.com/
http://www.gamefaqs.com/
http://www.play-asia.com/

Terra in vista

Il vascello del creatore di Lara Croft, Toby Gard, sta finalmente per approdare: *Galleon*, il primo gioco di Confounding Factor, sarà lanciato da SCi a maggio. Riuscirà a tenere fede a oltre sette anni di aspettative?

Gli Stone Roses sono la testimonianza vivente della 'sindrome da secondo album': apparsi letteralmente dal nulla per lanciare un album di debutto incredibile, sono stati proclamati come il miglior gruppo inglese dai tempi dei Beatles. E da quel momento tutto è andato storto. Prima le discussioni con l'etichetta discografica, poi le droghe, poi i problemi personali e poi il blocco dello scrittore. Con il passare degli anni, l'aspettativa è cresciuta progressivamente fino ad arrivare al punto in cui, a prescindere dal livello qualitativo del secondo album, sarebbe stato impossibile eguagliare il risultato del lavoro d'esordio. E così, dopo l'abbandono di alcuni membri chiave del gruppo e sommerso da un'ondata di hype, 'The Second Coming' vide infine la luce solo per essere messo in ombra dagli allora emergenti Oasis.

Toby Gard soffre della sindrome da secondo album, e non è affatto difficile tracciare un parallelo tra la sua storia e quella dei Roses. Nessuno aveva mai sentito parlare di lui prima del mostruoso successo di *Tomb Raider* (di cui Gard è stato il lead designer, nonché il creatore di una certa Lara Croft): dopo che divergenze creative con Core lo portarono a rassegnare le dimissioni, Gard si mise in proprio fondando Confounding Factor. Dopo *Tomb Raider*, ci si attendevano grandi cose e il peso dell'aspettativa si è trasferito sul nuovo progetto di Gard, *Galleon*. Nell'atmosfera di ottimismo che avvolgeva l'industria dei videogiochi nel periodo d'oro dei tardi anni '90, ogni cosa sembrava possibile.

- Formato: **Xbox**
- Produttore: **SCi**
- Sviluppatore: **Confounding Factor**
- Origine: **UK**
- Data d'uscita: **Maggio 2004**

Gli scontri con i boss sono il banco di prova per il sistema sperimentale di inquadrature e movimento di *Galleon*. Il gioco sembra uscirne illeso e trionfante

Poi *Galleon* è scomparso. Gli anni sono passati e ai videogiocatori sono stati elargiti brandelli di un gioco che non sembrava mai avvicinarsi al completamento. Non ci sarà stata intossicazione da droga, ma i problemi e l'equivalente videoludico del blocco dello scrittore (un engine mal funzionante) non sono mancati. E poi un membro chiave se n'è andato (Paul Douglas, altro fondatore di Confounding Factor, ha abbandonato nel 2000). *Galleon* è rimasto in produzione più a lungo di 'The Second Coming', e sebbene adesso esista una data d'uscita definitiva, il pericolo che il gioco finisca nell'ombra è più concreto che mai: gli Oasis del caso sono rappresentati da *Prince of Persia: The Sands of Time*. Quale destino attende ora *Galleon* e Gard?

Solo camminare per gli uffici di Confounding Factor in quel di Bristol è davvero deprimente: ci sono workstation per oltre 20 dipendenti, eppure lo staff dello studio è stato ridotto a sei persone. Bisogna però dare credito a Gard per essere comunque orgoglioso della propria softco: pur consapevole dei momenti difficili attraversati negli ultimi sette anni, inquadra la situazione con invidiabile ironia, sebbene talvolta sfoci nel fatalismo.

Una sua frase del 1998 in cui dichiarava di volere "una Ferrari per ogni dito" gli ha attirato molte critiche, ma la realtà è che il commento è stato giudicato fuori dal contesto: Gard ha sempre lavorato in questo settore per la passione per i videogiochi piuttosto che per il lato economico. Confrontate questo con le persone che hanno fatto davvero i soldi con Lara Croft, Jeremy e Adrian Smith, apparsi sulle riviste 'di tendenza' inglesi (come 'Loaded'), intenti a mostrare i propri portafogli pieni, pochi giorni prima di essere scaricati da Eidos.

"Abbiamo imboccato un vicolo cieco con la tecnologia", dichiara Gard con un sorriso, consapevole dell'eufemismo appena pronunciato. L'intero script di *Galleon* è stato scritto prima che iniziasse lo sviluppo, e visto che lo script è collegato ad alcuni aspetti del gameplay, praticamente ogni livello era stato mappato e preparato prima della fine del 1998.

"Ma quando si è trattato di passare all'aspetto più importante del gioco, i movimenti del personaggio, non siamo riusciti ad azzeccarlo al primo colpo e abbiamo dovuto ripartire da capo", spiega Gard. "Personalmente credo che in un'avventura sia fondamentale essere in grado di muoversi ed esplorare l'ambientazione senza sentirsi limitati in quello che si può vedere e fare. Quindi, dopo due anni di sviluppo abbiamo dovuto azzerare il sistema di controllo e dei movimenti, e ripartire. Solo quello ci ha portato via un altro anno. E a quel punto la gente diceva che il gioco aveva un look obsoleto, quindi abbiamo dovuto rifare la grafica. Poi, quando il tutto aveva finalmente un bel aspetto, il gioco girava troppo lentamente!", dice Gard prima di scoppiare a ridere, consapevole della totale paradossalità della situazione in cui si trova. "Il frame rate era troppo basso, quindi abbiamo dovuto riscrivere l'engine. E con quello siamo arrivati ad oggi".

Messa così, tutto sembra di una semplicità disarmante. La maggior parte dei giochi subisce ritardi durante lo sviluppo, ma il team di Confounding Factor era troppo piccolo per assorbire il colpo. "Ad essere onesto, ho sbagliato praticamente tutto sin dal principio per quanto riguarda il modo in cui andavano fatte le cose. Volevo un team piccolo per tenere il tutto il più semplice possibile, ma è diventato subito chiaro che avremmo avuto bisogno di più persone e una vera struttura manageriale".

Con Gard impegnato a lavorare come lead designer e managing director, il suo tempo divenne ben presto compromesso. Avendo ricevuto i suoi fondi sulla base della proposta di un team dalle dimensioni ridotte, non c'era modo di finanziare un'espansione. "Se sbagli il tuo piano economico, sei fottuto, in pratica. Tutto quello che potevamo fare era sederci e lavorare il più duramente possibile. E ci sono voluti anni".

Solo la convinzione di lavorare ad un gioco valido, diverso ed importante ha permesso a Gard e ai cinque membri rimanenti dello staff di Confounding Factor di continuare negli ultimi anni. Ed è tutto vero: *Galleon* vanta molte caratteristiche impressionanti, la migliore delle quali è il movimento del personaggio. La consapevolezza che un sistema di controllo fallato di personaggio ed inquadrature ostacoli il divertimento del giocatore in molti action game in terza persona ha fornito a Gard l'impeto iniziale per creare *Galleon*.

Il risultato è una meccanica difficile da spiegare inizialmente, ma che diventa rapidamente istintiva dopo aver superato le prime missioni di addestramento. Per la maggior parte del tempo il giocatore non muove il personaggio, il Capitano Rhama, ma la telecamera intorno a lui, puntandola verso il punto desiderato del fondale e poi spingendo Rhama in quella direzione. La fluidità del movimento del personaggio alla base di questo sistema è eccellente e non c'è modo di finire intrappolati nella scenografia o incapacitati a voltarsi rapidamente durante i combattimenti. Questa fluidità è agevolata dal controllo analogico della velocità di movimento di Rhama, dalla progressione lenta alla corsa. Muovendosi cautamente Rhama non può cadere dalle piattaforme, e se salta atterra delicatamente (ammesso che il giocatore esegua l'azione col giusto tempismo). Gard si è premurato di sradicare tutte le frustrazioni del tipico platform game senza semplificare la sfida. A tal proposito, Toby mostra un livello ambientato in un'enorme caverna, con un vertiginoso sentiero composto da assi sottili, scale, piattaforme e corde che conducono alla cima. **Videogiochi** avanza con cautela, conquistando centimetro dopo centimetro in passaggi stretti, calibrando con precisione ogni singolo salto. Quando Gard impugna il pad, aggredisce il medesimo percorso al triplo della velocità, superando i baratri con naturalezza, correndo e saltando invece che strisciando e scalando. L'idea è che, una volta padroneggiati i controlli di Rhama, il giocatore possa quasi volare attraverso alcune sezioni con nonchalance e sicurezza.

Le cut-scene in tempo reale non saranno esteticamente sublimi, ma sono animate e doppiate egregiamente, e conferiscono al gioco un look fantasy particolare chiaramente influenzato dai film di Sinbad

Rhama può aggrapparsi a certi tipi di roccia, scalandole come l'Uomo Ragno, o persino prodursi nella sua interpretazione della camminata sul muro 'alla Matrix' se si muove con adeguata velocità. Inoltre può nuotare, fendendo l'acqua colpi fluidi come i suoi movimenti sulla terraferma. In termini di 'duttilità motoria' e appagamento, *Galleon* è tutto quello che doveva essere *Tomb Raider: The Angel of Darkness*.

"Il giocatore non muove il personaggio, ma la telecamera intorno a lui, puntandola verso il punto desiderato del fondale e poi spingendo Rhama in quella direzione"

È però difficile non avere l'impressione che la dedizione di Confounding Factor verso questo aspetto del gioco non abbia compromesso in parte l'innovazione in altre aree, come il dettaglio delle ambientazioni e il level design. Le cose sono cambiate molto da quando *Galleon* è stato concepito (l'intero script dei livelli era stato completato nei primi mesi di sviluppo, ricordate) e alcune delle idee inizialmente originali sono ormai diventate standard del genere. Osservare Rhama mentre combatte con un bestione gigantesco saltandogli sulla schiena per colpire il suo punto debole rimanda a situazioni analoghe viste in *Devil May Cry*. Un seppur intrigante enigma con

Alcuni livelli prevedono fasi di esplorazione subacquea e nuotate verso la terraferma dopo un naufragio, fasi in cui bisogna sfruttare le varie correnti tenendo sempre d'occhio il livello di ossigeno

Il viaggio infinito
Cronaca della saga di *Galleon*

1996
A fine anno viene lanciato il primo, storico, titolo della serie *Tomb Raider*. Il successo di critica e pubblico è fenomenale e due illustri sconosciuti di Core Design, Toby Gard e Paul Douglas (lead designer e capo programmatore, rispettivamente) finiscono sotto i riflettori.

1997
Tomb Raider continua a stravendere e Lara Croft diventa un fenomeno mondiale, spingendo Core a realizzare un seguito. Nel mese di giugno 'The Face' dedica una copertina, ormai divenuta leggendaria, a Lara, e nell'intervista Gard attribuisce la genesi delle "bocce enormi" dell'archeologa ad una "scivolata del mouse". Frustrati dalla stasi creativa imposta dalla macchina del marketing messa in moto da Core, Gard e Douglas rassegnano le dimissioni prima della fine dell'anno.

1998
Dopo aver scartato Cambridge, Oxford ed Exeter, Gard e Douglas aprono Confounding Factor a Bristol, prendendo con sé un paio di altri ex-dipendenti di Core. In agosto *Galleon* viene presentato al mondo, e in un'intervista Gard afferma (scherzando, va precisato) che la sua ambizione personale è di avere "una Ferrari per ogni dito".

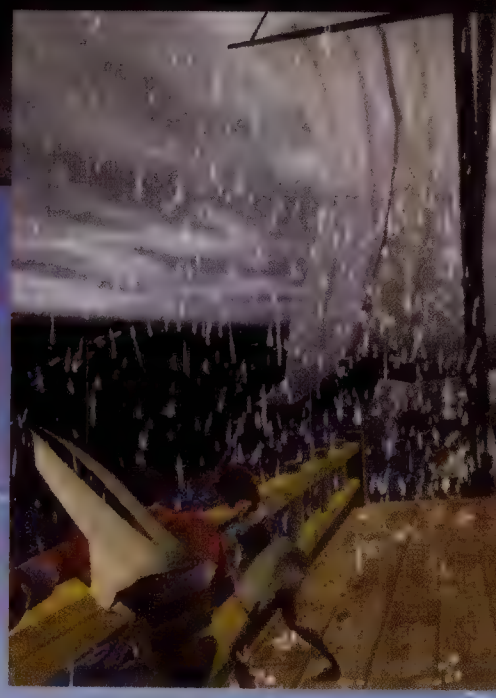
1999
Interplay si assicura i diritti di *Galleon* (che è al momento un titolo esclusivo per PC), ma la prima data d'uscita prevista viene superata senza che nessuno batta ciglio.

2000
Paul Douglas lascia Confounding Factor. *Galleon* diventa un progetto destinato ad ogni piattaforma, da Dreamcast a PS2, e viene anche annunciato come un possibile titolo di lancio per GameCube. All'E3 non c'è traccia del gioco e Interplay decide di posticipare la data d'uscita al 2001.

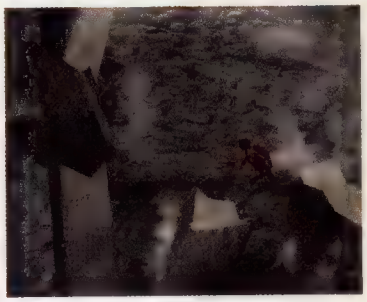
2001
Ricompare qualche anteprima di *Galleon* sulle riviste specializzate. Il formato del gioco è ancora sconosciuto, ma l'uscita sembra ormai imminente. "Le cose si sono fatte un po' più complicate", è tutto quello che Gard ha da dire circa i continui ritardi. Titus completa l'acquisizione di Interplay, ma non riesce ad arrestare il declino del publisher.

2002
All'E3 *Galleon* è ben nascosto in fondo allo stand Interplay, e appare ancora largamente incompleto. Il tempo passa e il gioco sembra scomparire nell'oblio.

2003
Galleon riappare sulla copertina di qualche rivista inglese dedicata a Xbox, facendo intuire che almeno il formato sarebbe stato deciso. Si parla di un'uscita autunnale ma, poco sorprendentemente, si tratta di una previsione eccessivamente ottimistica. Interplay, carica di problemi, è costretta ad abbandonare il progetto, ma viene sostituita da SCi che si aggiudica i diritti per la distribuzione mondiale di *Galleon* e decide una data finale, finalissima, definitiva, vi-promettiamo-che-stavolta-non-sforeremo: maggio 2004. Il gioco è ora un'esclusiva Xbox.



Gli obiettivi di Rhama diventano chiari solo col dipanarsi della storia, ma le cut-scene in tempo reale non spezzano il ritmo di gioco



Tutte le foto in queste pagine ritraggono solo i primi livelli di *Galleon*, ma in Confounding Factor promettono oltre 30 ore di gioco

leve, tiranti e un mulino a vento potrà sembrare superato ai fan di *Ico*. E può un gioco sui pirati, per quando valida sia la trama e la recitazione dei personaggi, interessare un pubblico apparentemente fissato coi titoli basati sulla guerra o sul crimine? Forse se *Galleon* fosse uscito fra i 'Pirati dei Caraibi' con Johnny Depp e 'Master and Commander' con Russel Crowe avrebbe potuto cavalcare la scia delle due pellicole, ma quell'opportunità è ormai andata.

Sembrano esserci troppe somiglianze fra *Galleon* e *Prince of Persia*: il problema è che il titolo Ubisoft è uscito ben prima di *Galleon*. "Se dovessi descrivere sommariamente i due giochi, allora sì, probabilmente diresti che sono simili", ammette Gard. "Ma esaminandoli a fondo, in *Prince of Persia* c'è sempre una strada prestabilita per passare attraverso ogni area. L'estrema libertà esplorativa di *Galleon* lo rende un gioco completamente diverso. Sono sicuro che ci sia spazio sia per *Galleon* che per *Prince of Persia* nella softeca dei giocatori. D'altro canto, si sa che quando si sviluppa un gioco c'è la possibilità che un'altra softco ti batta in volata con idee simili, ma bisogna avere fiducia nelle qualità del proprio gioco".

Prince of Persia non ha certo venduto quanto sperava il suo publisher; a prescindere dalla qualità di *Galleon*, c'è sempre il rischio che i gusti dei consumatori siano cambiati. "Certo, i giochi ad ambientazione criminale e contemporanea sono molto popolari", dice Gard. "Non c'è molta differenza coi film, dove la maggioranza delle pellicole propone contesti realistici ed attuali, ma ci sono anche film di fantasia che hanno successo. E, ad essere sincero, volevo semplicemente fare un gioco sui pirati, e non volevo prendere la strada più semplice". Ma i gusti dei giocatori si stanno veramente diversificando? "Speriamo che sia così. Altrimenti possiamo anche arrenderci e smettere di ideare giochi..."

Difficile biasimare la velata rassegnazione di Gard. Interrogato in merito alle sue aspettative per *Galleon*, non accenna minimamente ad eventuali dati di vendita. "Spero solo che piaccia alla gente. È tutto quello che posso chiedere dopo tutto questo tempo". Nessun rimpianto nell'aver scelto di lavorare come indipendente? "Hmmm. No, non credo. È stata dura per tutti qui, è stata un'esperienza istruttiva, ma ne siamo usciti sapendone di più ed essendo più maturi nei nostri ideali. Dubito che avremmo imparato così tanto rimanendo in Core".

La speranza ora è che tutte le idee innovative che Confounding Factor ha avuto in questi anni possano trovare conferma nel codice finale, e che gli ultimi miglioramenti grafici siano in grado di rendere giustizia all'atmosfera epica e alla storia del gioco. **Videogiochi** spera anche che *Galleon* abbia successo, per il bene di Confounding Factor e di tutti gli studio indipendenti del suo genere. Se non altro, la sua travagliata genesi costituirà un imperituro avvertimento dei pericoli che si annidano nel separare nettamente il processo creativo dalla dura realtà economica dello sviluppo di videogiochi.

HORNET
HIGH-CLASS
Tempest

L'anno che verrà

Sono passate solo poche settimane del 2004, ma già si preannuncia un anno interessante per tutti i videogiocatori. Videogiochi si arma di sfera di cristallo e getta uno sguardo al futuro...

Malgrado il 2003 sia stato un anno 'difficile' per il videogioco, un anno passato a interrogarsi sulle scelte di Nintendo, che ha visto la falsa partenza di N-Gage e dell'online gaming su console, il deludente *Tomb Raider: Angel of Darkness* e l'inevitabile dominio delle classifiche occidentali da parte della line-up Electronic Arts, il 2004 offre già ragioni sufficienti per ridestare l'entusiasmo.

Innanzitutto c'è la prospettiva del nuovo hardware in arrivo, e niente galvanizza la scena videoludica più di una ricca dose di tecnologia fresca. La progenie del 2004 è rappresentata da PSP e Nintendo DS, entrambi programmati per un lancio giapponese in autunno e in attesa di essere mostrati al grande pubblico solo fra poche settimane. Mentre la console a doppio schermo di Nintendo è notizia recente, di PSP si è già parlato molto dopo lo scorso E3, e sarà interessante vedere come Sony, investendo milioni di dollari e anni di lavoro febbrile, tenterà di colmare il gap tecnologico che separa *Advance Wars 2* da *MGS2*.

Il livello d'interesse nella generazione attuale di console si è appiattito in maniera allarmante durante il 2003, e quando i giocatori perdono appetito, l'unica cosa in grado di farli tornare a tavola è parlare della prossima generazione. Microsoft proverà ad anticipare i propri rivali con l'annuncio di Xbox2 in aprile. Sebbene questo 'annuncio' consisterà probabilmente nel disvelamento del nome della console e di una serie di numeri, non impedirà che l'onda delle speculazioni prenda corpo in maniera incontrollabile. Nintendo ha già dato fuoco alle polveri, quindi ora sono tutti curiosi di vedere quando risponderà Sony con PS3 ed è probabile che ogni fiera del settore del 2004, dal Milia a marzo al Tokyo Game Show a settembre, sarà un continuo scambio di gossip e notizie bisbigliate, la maggior parte delle quali totalmente campate per aria.

Sebbene il PC sembri allontanarsi dal mercato di massa, con il grosso dei titoli sempre più incentrato sul genere strategico e sugli FPS, sarà proprio questa piattaforma ospite di alcuni dei giochi più attesi del 2004, come *Half-Life 2*, *Doom 3* e *Rome: Total War*. E poi ci sono il ritorno di *Grand Theft Auto*, un vero sequel di *The Sims*, *Killzone*, *Jade Empire*, *Halo 2*, *Nico*, *Fable* e i prossimi, attesi titoli di Criterion, Rare e Free Radical. Non male.

Potrà sembrare che il mass-market sia tenuto in ostaggio da seguiti e tie-in, ma tecnologie innovative come il riconoscimento del tono vocale nei karaoke games (vedi p.123) ed *EyeToy* avranno qualcosa di importante da offrire. Nel frattempo, il videogioco continuerà a diversificarsi e si formerà probabilmente un sistema a due livelli, che porterà alla realizzazione di titoli più 'artistici' e indipendenti, pensati per soddisfare l'utenza più raffinata e senza pretese di vendite mastodontiche. Ma forse, in questo caso, **Videogiochi** sta volando un po' troppo con la propria fantasia. Meglio passare la parola ai protagonisti di questo 2004, gli sviluppatori...

I trend del 2004

Le nuove console

Nintendo ha stupito tutti, nel bene e nel male, con l'annuncio del DS, e ora la palla passa a Microsoft, che ha già programmato una data per il primo annuncio in merito alla propria console di prossima generazione: il 22 marzo, durante la Game Developers Conference. Ma non aspettatevi qualcosa di giocabile o annunci di line-up. Prima di mettere le mani su qualcosa di concreto si dovranno attendere ancora diversi mesi.

Con ogni probabilità Sony seguirà a ruota con l'annuncio di PS3, e il 2004 diventerà così teatro della consueta battaglia mediatica volta a dimostrare chi abbia il processore più veloce o il chip grafico dal nome più originale. A patto di non farsi catturare troppo dall'hype, questa fase di guerra pre-lancio è sempre affascinante, con ogni società in lotta per un vantaggio subliminale mentre prepara il terreno su cui si combatterà la vera battaglia dell'hardware nell'anno successivo.

Contenuti adulti

È da un po' di anni che i tradizionali videogiochi di fantasia tendono al 'fuori moda', e sembra che la popolarità delle avventure a tema criminale o bellico stia spintonando questi giochi verso gli angoli più bui della coscienza collettiva. Al successo di franchise come *Grand Theft Auto*, *True Crime*, *Max Payne*, *Splinter Cell* e *Medal of Honor* fanno eco i risultanti tutt'altro che eccelsi ottenuti da *Prince of Persia*, *Primal* e qualsiasi altro gioco preferisca le spade alle pistole, con i vari *Il Signore degli Anelli* a rappresentare un'anomalia piuttosto che un accenno di ripresa. Nel frattempo, gli action game adatti anche ai più giovani come *Haven*, *Jak II* e *Super Mario Sunshine* non hanno raggiunto i risultati di vendita auspicati, dato che i ragazzini chiedono gore e violenza esattamente come gli adulti. Forse anche di più. C'è quindi da aspettarsi un'ulteriore dose di crimini, brutalità e disfunzioni urbane anche quest'anno.

> "Se *GTA4* avrà una modalità online, il problema della scarsa penetrazione dell'online gaming su console potrebbe essere risolto in un istante"

Canti e balli

Se n'è già parlato sul numero scorso di **Videogiochi**: il 2004 sarà l'anno dei giochi di karaoke. Come hanno già dimostrato *Dancing Stage* e *EyeToy*, il grande pubblico si lascia conquistare più facilmente da giochi dalle regole e dalle interfacce semplici. Tutti sanno già come 'giocare' al karaoke, ma tutti vogliono anche sapere quanto sono bravi rispetto ai loro amici, quindi è difficile immaginare come possano fallire sia *Singstar* che *Karaoke Stage* (aka *Karaoke Revolution*).

GTA al potere

Azzardando una previsione, il prossimo *Grand Theft Auto* sarà il gioco più venduto del 2004. Probabilmente è una scommessa da zero lire dato che sia *GTAIII* che *Vice City* hanno venduto quasi il doppio del secondo titolo nella classifica di vendita degli anni passati. *GTA* è semplicemente il franchise più importante di quest'epoca e le decisioni di Rockstar influenzeranno i piani di tutta l'industria. Se *GTA4* avrà una modalità online, il problema della scarsa penetrazione dell'online gaming su console potrebbe essere risolto in un istante. Le probabilità che questo accada sono scarse, ma *GTA4* porterà sicuramente ogni tipo di minime innovazioni, sia tecnologiche che culturali. Le indiscrezioni continuano a suggerire che sarà ambientato in una città modellata su San Francisco oppure Los Angeles ma, come da tradizione, le informazioni ufficiali resteranno top secret fino all'ultimo istante.

PSP

Nintendo ha dominato le tasche dei giocatori così a lungo che è facile dimenticarsi che la prima società a dominare le tasche di tutti è stata proprio Sony. Può PSP sperare di replicare la rivoluzione portatile del Walkman? E in caso affermativo, sarà per merito di quelle funzionalità che stanno alimentando il fenomeno iPod o per la bontà dei suoi giochi? Certo, non mancheranno conversioni a valanga da PS2, ma la natura stessa di PSP rende l'innovazione una possibilità concreta. Sony è nella posizione di poter coniugare l'istinto per il gameplay di Nintendo e il supporto dei grossi nomi di Nokia: provate ad immaginare un *MGS: VR Training* o un *Final Fantasy Monsters*, un *Dark Cloud: Spheda Dungeons* o ancora uno *Zone Of The Enders Tactics*. Con ogni probabilità nasceranno team specializzati nello sviluppo per PSP, seguendo l'esempio di EA Canada.

Thor Frolich
Designer, Io Interactive

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
Ritengo che il numero di copie vendute della serie *GTA* abbia mostrato ai publisher che contenuti adulti non significano vendite basse se la giocabilità è valida. Spero che questo convinca i publisher a lasciar passare temi più adulti nei videogiochi.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Half-Life 2. Il primo mi è piaciuto molto e sembra che la nuova tecnologia venga davvero usata a beneficio del gameplay. Inoltre sono curioso di vedere cosa riuscirà a tirar fuori la comunità dei mod.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Penso che vedremo finalmente gli sviluppatori console maturare qualcosa che un sacco di sviluppatori PC hanno già: l'esperienza con il multiplayer online. Certo, l'online gaming su console non è ancora diffuso, ma ci arriverà. Credo che vedremo alcuni titoli massicci per console con opzioni multiplayer normalmente riservate al PC. Penso anche che ci sarà una tendenza ad avere progetti molto più grandi di quanto abbiamo visto finora. Ciò porterà probabilmente a un numero minore di produzioni, ma dal budget più elevato.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Vendere abbastanza copie da permetterci di continuare a fare i giochi che ci piacciono e a migliorare la nostra abilità ogni volta che lo facciamo. Suona banale, ma è tutto qui.

Ted Price
Presidente, Insomniac

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
Penso sia stata la fine della recessione mondiale. L'economia sta tornando a crescere in tutto il mondo dopo un terribile 2002 e la gente ha ora più soldi da spendere in videogiochi! Le vendite a Natale sono già state molto positive per le console e i loro giochi.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Everquest 2. Sono stato un fanatico di *Everquest* quando è stato lanciato e le caratteristiche già annunciate di *Everquest 2* sembrano molto, molto interessanti.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Penso che a causa dell'imminente lancio di PSP un sacco di società che avevano ignorato lo sviluppo sui portatili lo stiano ora prendendo in considerazione. Credo quindi che assisteremo a diversi nuovi ingressi in questo settore. L'approccio differente del nuovo hardware e del nuovo sviluppo dovrebbero far sì che i giochi per portatile siano differenti da quanto abbiamo visto negli ultimi anni su Game Boy e GBA. Per quanto riguarda chi attirerà l'attenzione... Rockstar riesce sempre a sorprendere la gente. Lo stesso vale per i titoli Sony first party: anche se noi di Insomniac non siamo obiettivi in questo caso!

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Di farli più grandi, più belli, più veloci, più divertenti! Come sempre...

Yoshinori Kitase
Producer, *Final Fantasy X-2*, Square Enix

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
La fusione fra Square ed Enix. È accaduta così velocemente che è stato un vero shock, specialmente perché ha interessato la società in cui lavoro.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Half-Life 2.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Ultimamente mi sono interessato a generi ludici in cui non mi ero mai cimentato prima. Se possibile, vorrei che Square Enix fosse la società che produce i giochi in grado di stabilire i nuovi trend nel 2004.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Ogni volta che diventa disponibile un nuovo hardware, c'è la tendenza a concentrarsi solo sull'hardware, per ricavarne il più possibile. Ma ora, con PS2 ormai disponibile da un bel po', penso che siamo entrati in una fase dove sia possibile concentrarsi sul software. Per questa ragione vorrei fare giochi che sfruttino appieno questa fase orientata al software del ciclo vitale della console.

Martin Kenwright
Direttore generale, Evolution Studios

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
Credo sia stato decisamente l'anno in cui l'online gaming su banda larga è decollato. Sega dovrebbe meritare un sacco di rispetto per tutto il lavoro svolto nel renderlo accettabile al mass-market, ma devo levarmi il cappello di fronte a Sony e a Microsoft per aver reso un successo quello che è ancora un mercato relativamente di nicchia. Speriamo che questo sia servito a far venire l'acquolina in bocca ai consumatori, così da poterci aspettare molte cose esaltanti in questo campo nel prossimo anno.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Ce ne sono così tanti all'orizzonte che è difficile scegliere un solo gioco. Credo che il gioco che abbia stupito tutti all'E3 sia stato *Half-Life 2*: è bello vedere una società che non si adagia sugli allori dopo il successo ottenuto, decidendo piuttosto di reinvestire tutti i guadagni nello sviluppo di un seguito. Se riescono a dargli un buon ritmo, quello sarà già un serio candidato per il gioco dell'anno. Oltre a ciò, *The Movies* ed *Evil Genius* mi intrigano per quello che promettono di portare nel campo delle simulazioni di vita: *The Sims* è un buon gioco, non c'è dubbio, ma soffre una generale mancanza di obiettivi, su cui questi due giochi dovrebbero invece essere in grado di capitalizzare. Per finire devo nominare *GT4*, principalmente perché mi interessa vedere cos'altro riusciranno a farci.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Penso che la parola chiave sarà probabilmente 'connettività', sia attraverso servizi online già esistenti che mediante il mobile gaming. Quello che si è visto finora è solo la punta dell'iceberg: con le reti wireless divenute ora una realtà accessibile a tutti, ritroviamo questo tipo di tecnologia in tutto, dall'iPod al N-Gage. La connettività costituisce un grosso affare.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Dato che il nostro modello è quello di realizzare un titolo su licenza all'anno, alcuni settori del mercato non sembrano prenderci seriamente. Credetemi, siamo davvero seri. Siamo estremamente appassionati non solo della nostra tecnologia, ma anche del nostro gameplay. Tutto quello che posso dire è che continueremo imperterriti per la nostra strada.

Jason Kingsley
Amministratore delegato, Rebellion

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
La crescita costante dell'associazione IGA (The Indipendent Games developers Association) e la maturazione dell'industria. E anche alcune feste fantastiche.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Preferirei trovare giochi che siano accompagnati da meno hype piuttosto che 'il grande titolo' con troppi soldi spesi nel marketing alle sue spalle, cosicché perlustrerei gli scaffali del mio negozio preferito finché qualcosa non attiri la mia attenzione, sperando di rimanere sorpreso piuttosto che deluso.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Penso che falliranno altre softco, ma anche che i publisher internazionali matureranno la consapevolezza che una scena indipendente in salute è importante anche per il loro futuro. Credo vedremo accordi finanziari più sofisticati che permetteranno agli sviluppatori di trovare finanziamenti per i propri giochi al di là del solito modello che prevede un anticipo da parte del publisher.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Un altro titolo nelle classifiche di vendita sarebbe ottimo. Così come raggiungere un successo di critica e pubblico allo stesso tempo, cosa che sembra diventare sempre più difficile di questi tempi. Ci sono stati dei titoli incredibilmente brutti che hanno venduto bene e alcuni titoli incredibilmente buoni che non sono entrati nella classifica delle vendite.

Ray Muzyka
Amministratore Delegato, BioWare

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
L'anno scorso sono usciti un sacco di giochi eccellenti: ne ho una pila mastodontica con titoli per Xbox, PS2, GameCube, GBA e PC che non ho ancora nemmeno giocato! E tanto per promuovere uno dei nostri giochi di cui siamo molto orgogliosi, in BioWare abbiamo lanciato quest'anno *Star Wars: Knights of the Old Republic* per PC e Xbox (con LucasArts come publisher); *Knights* aveva un sacco di caratteristiche davvero uniche che speriamo possano influenzare lo sviluppo di RPG in futuro, con idee come la possibilità di comportarsi come un personaggio buono o cattivo e la trama che si modifica in base alle scelte operate dal giocatore.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Aspetto praticamente tutti gli RPG (il mio genere preferito) che devono uscire quest'anno. Anche *Half-Life 2* e *Halo 2*, dato che sono un grande fan degli FPS!

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Il 2004 sarà un anno esaltante per le console, dato che rappresenta l'anno 'di picco' sia per PS2 che per Xbox in termini di installato massimo per entrambe le piattaforme. Inoltre gli sviluppatori avranno avuto un sacco di tempo per migliorare i propri processi di sviluppo e la maggior parte dei giochi che usciranno quest'anno saranno titoli di seconda o terza generazione sui rispettivi sistemi: quindi la qualità sulle console dovrebbe essere molto alta nel 2004. Speriamo che sia un buon periodo per i giocatori!

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
In BioWare stiamo attualmente lavorando a tre nuove proprietà intellettuali, tutti giochi ambientati in mondi inediti creati da BioWare. Siamo davvero esaltati per tutti e tre (sono molto diversi fra loro in termini di ambientazione) e ci sono sia giochi PC che console in preparazione. L'unico di cui abbiamo annunciato le caratteristiche finora è *Jade Empire*, che verrà pubblicato da Microsoft e uscirà su Xbox in autunno. In *Jade Empire* bisogna impersonare un maestro di arti marziali nel mondo della Cina mistica/mitologica. Quindi, con *Jade Empire* speriamo di realizzare qualcosa che possa essere veramente apprezzato dai fan e non vediamo l'ora di rivelare maggiori dettagli sugli altri due progetti!

Jamie MacDonald
Direttore dello sviluppo, SCE Studio Londra

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
Credo che EyeToy e il crescente successo del gioco in multi siano in generale una cosa fantastica per i videogiochi. Ci siamo illusi qualche volta in passato, ma con EyeToy e il gioco in rete su console penso che finalmente stia accadendo sul serio.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Aspetto con ansia i giochi sportivi con modalità online che mi permettano di comprare e vendere i migliori calciatori con altri giocatori veri da tutto il mondo. Credo anche che vedremo un sacco di sviluppatori realizzare giochi eccellenti per EyeToy.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Il gioco in multi attorno al televisore di casa o attraverso una rete continuerà a diventare sempre più importante. I migliori sviluppatori capiranno che la gente vuole giocare insieme e realizzeranno titoli multiplayer divertenti. Questo implica l'utilizzo di tappetini da ballo, EyeToy o tecnologie per il gioco online, ma la vera sfida sarà far sì che la gente si diverta insieme con un gioco che piace a tutti. Preparatevi a vedere ottime cose da Polyphony, Electronic Arts, Creative Assembly e Io Interactive, fra gli altri.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Nel nostro studio continueremo ad esplorare nuovi generi. Prodotti innovativi come *EyeToy* e *Singstar* continueranno a propagandare PS2 nel mass market, il prossimo *This is Football* cambierà l'online gaming su PS2, mentre *The Getaway 2* sorprenderà e meraviglierà! London Studio sarà all'avanguardia nel fornire esperienze massicce a giocatori vecchi e nuovi.

J Allard
Vicepresidente, Xbox, Microsoft

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
L'anno passato è stato zeppo di annunci storici per l'industria dei videogiochi e Microsoft in particolare, quindi è difficile limitare la risposta a un'unica cosa specifica. Ma il passo più grosso è stato espandere l'arena sociale nella comunità dei giocatori: questo significa allargare l'audience con opportunità di divertimento al di là dei giochi. Con Xbox Microsoft sta definendo un vero e proprio stile di vita costruito sul divertimento digitale fatto di giochi, musica, foto e interazione online.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Sono un grande appassionato di titoli sportivi, quindi aspetto con ansia *NFL Street*. È divertente da giocare e ha caratteristiche eccellenti come diverse star del football americano su campi di gioco dalle superfici differenti. *NFL Street* è una chiara indicazione del fermento che interessa attualmente il genere sportivo. Ci sono anche molti progetti esaltanti in sviluppo nell'ambito degli action e adventure game, come *Tom Clancy's Sprinter Cell: Pandora Tomorrow* e *Ninja Gaiden*. Le opzioni multiplayer per l'online in entrambi questi giochi aggiungeranno senza dubbio una dimensione più realistica all'azione.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
L'online ha già dimostrato di essere un fattore importante e continuerà a crescere nel 2004. Sviluppatori come Ubisoft e altri comprendono il valore dell'online e la maggiore domanda espressa dai consumatori.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Microsoft ritiene che il futuro delle console risieda nel valore del software e nella capacità di espandere la comunità dell'entertainment. Microsoft è sempre stata leader nell'innovazione e noi continueremo a ridefinire l'esperienza ludica. Microsoft crede che il futuro dei giochi sia nella comunità online e intende aggiungere nuove caratteristiche che permettano una migliore interazione sociale.

Il ritorno di N-Gage

È un bene che N-Gage non sia una console per videogiochi. Da una macchina da gioco i consumatori pretendono un soddisfacente ciclo vitale, come testimonia il lamento generalizzato che ha accompagnato il lancio di GBA SP a soli 23 mesi dalla commercializzazione della console originale. Fortunatamente, il mercato dei telefoni cellulari è abituato a un ciclo di rinnovamento hardware più accelerato, e non ci sono ragioni per cui Nokia non possa rilasciare nel 2004 un nuovo modello di N-Gage così da capitalizzare il proprio enorme investimento. Dovrà essere di dimensioni realmente tascabili per allontanare la minaccia di PSP, con uno slot per le cartucce, vero gioco in rete, un sistema fisico per il controllo del volume e una durata della batteria più estesa. E dato che sono tutti concordi nel dire che l'unica cosa che Nintendo ha cannato in pieno con GBA è stato il prezzo dei suoi giochi, dobbiamo vedere giochi per N-Gage che costano 20 o 25 euro. Ma Nokia non si è ancora arresa, fidatevi.

Gioco di squadra

Il 2004, proprio come il 2003, il 2002, il 2001, il 2000 e tutti gli anni del decennio precedente, dovrebbe essere l'anno in cui l'online gaming decolla veramente. Naturalmente non sarà così, a causa di un'infrastruttura complessa e costosa e di un mercato che non è affatto così universalmente attratto dall'idea come molti analisti vorrebbero far credere. L'aspetto cruciale con cui attirare nuovi giocatori sarà la cooperazione: l'abilità di unire le forze in reggimenti di fanteria, squadre sportive e gilde di avventurieri facilitano la vita ai novellini nervosi, mentre il cameratismo invoglia i veterani a giocare e rigiocare ancora. Il doppio stealth di *Pandora Tomorrow* e la strategia coordinata di *Full Spectrum Warrior* sembrano entrambi particolarmente invitanti. Il desiderio di cooperare online sta addirittura portando i giocatori a inventare modalità a squadre in giochi che non le prevedono. **Videogiochi** consiglia il 'gatto e il topo' in *PGR2*. Due squadre da due, ognuna con una Mini e una Enzo. La Enzo spinge la Mini e la prima che taglia il traguardo vince. Irresistibile.

Il ritorno di Half-Life

Half-Life 2. Molto più di un semplice sequel. Una previsione? Migliaia, forse milioni, di giocatori upgraderanno il proprio PC solo per questo gioco; convincerà gli sviluppatori a riesaminare i propri titoli, e le possibilità emergenti ispirate da un sistema fisico totale diventeranno il fulcro dell'attenzione. La comunità dei mod passerà i prossimi cinque anni a modificare i livelli del gioco, rimpiazzando i soldati con personaggi da 'Fraggle Rock'; e Shigeru Miyamoto dichiarerà: "Adoro i granchioni giganti con tre gambe, ma ho smesso di giocarci perché mi faceva star male". *Battlefield: Vietnam*, *Doom 3*, *Far Cry*, *Rome: Total War* e *Star Wars Battlefield* faranno la propria parte in un anno che sarà monumentale per gli utenti PC.

Retrofuturo

Il retrogaming non è un fenomeno nuovo, naturalmente, ma l'industria cercherà di sfruttarlo in maniera ancora più massiccia. Sega ha già spremuto i propri migliori franchise per Mega Drive sotto forma di retropack, quindi la cospicua fonte di titoli per Saturn sarà inevitabilmente nella lista del producer nipponico per il 2004. E poi? Be', potrà essere una facile fonte di guadagni per i publisher più cinici, ma l'idea di una raccolta con *Shenmue*, *Ferrari F355 Challenge*, *Chu Chu Rocket* e *Soul Calibur* su Xbox non è poi così brutta.

Giochi artistici

Ico, *Broken Sword 3*, *Manhunt*, *Gregory Horror Show*, *Skies Of Arcadia*, *O.TO.GI*... Tutti titoli che hanno riscosso un ottimo successo di critica, ma sono stati alla larga delle classifiche dei giochi più venduti. I publisher stanno iniziando a digerire il fatto che se uno dei loro giochi non vende milioni, non sia necessariamente perché fa schifo: è possibile che sia valido anche senza essere popolare. Nessuno ritiene che nella Top 40 si possa trovare la musica più esaltante e originale, quindi perché dovrebbe essere diverso per i videogiochi? Il mercato per i giochi 'artistici' è limitato, ma cresce tutte le volte che la gente scopre le delizie dell'avventurarsi al di fuori del mainstream. I publisher devono creare dei modelli di vendita che permettano loro di lanciare titoli 'particolari' senza l'assillo di dover vendere cifre elevate. E forse a quel punto titoli come *Animal Crossing* e *Disgaea* verranno distribuiti anche in Europa.

"La comunità dei mod passerà i prossimi cinque anni a rimpiazzare i soldati con personaggi da 'Fraggle Rock'; e Shigeru Miyamoto dichiarerà: 'Adoro i granchioni giganti con tre gambe'"

Alex Ward
Direttore creativo, Criterion Games

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
L'EyeToy. Ha fatto avvicinare un sacco di gente nuova ai videogiochi rimuovendo una barriera: il controller. È diventato in poco tempo l'accessorio da avere per PlayStation2 quest'estate: ne sono tutti diventati matti. Lo so che la longevità è limitata, ma il primo giorno è stato incredibilmente divertente. Per quanto mi riguarda, la cosa migliore è stata giocare *OutRun2* a una fiera dov'era presentato in anteprima. Avevo aspettato così tanto tempo che arrivasse e non mi ha deluso. Le migliori derapate di sempre.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Potrà sembrare banale, ma devo rispondere *Gran Turismo 4*, anche se posso essere influenzato dall'aver ricevuto *Prologue* da poco. E ve lo dice uno che non riusciva proprio a giocare ai primi due titoli. *GT3 A-Spec* mi ha trasformato in un fanatico dei motori: ho anche scelto la mia macchina basandomi su quanto mi ci ero divertito nel videogioco. E adesso il *Prologue* ha riacceso la fiamma. Nessuno, e ripeto nessuno, realizza veri giochi di guida come Polyphony. Sono sicuro che otterranno un risultato eccezionale.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Mi aspetto che tutti rispondano l'online, ma ho la sensazione che i videogiochi portatili esploderanno letteralmente quando PSP arriverà sugli scaffali. Il 'Walkman del 21° secolo': fareste meglio a crederci. Mi aspetto che Sony rimanga al top, Microsoft migliori leggermente, EA allunghi ulteriormente su tutti gli altri e i videogiochi diventino migliori e più seguiti che mai. Non condivido la mentalità del 'tutto fa schifo': questa scena non potrebbe essere più in salute.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Spero di continuare a produrre grandi titoli che facciano divertire un sacco di gente. Tutto qui, a dire il vero.

Warren Spector
Studio director, Ion Storm

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
Da un punto di vista puramente personale, la fine dei lavori su *Deus Ex: Invisibile War* è stato chiaramente il punto più alto dell'anno! Su un piano meno personale, sono stato contento di veder alcuni giochi eccezionali su Xbox: le uscite natalizie negli Stati Uniti erano zeppe di titoli validi e, onestamente, non avevo visto la medesima cosa negli anni passati. Scendendo più in dettaglio, sono stato davvero felice di vedere che concedere estrema libertà al giocatore sta diventando uno dei capisaldi del game design: questo tipo di gameplay non riguarda più solo *GTAIII*, *Deus Ex*, *Thief* e *The Sims*. Un sacco di gente sta saltando sul carrozzone e credo che i giocatori siano quelli che ci guadagnano in questo caso.
Ah, e *WarioWare* ha spaccato!

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Half-Life 2. Punto. Ok, anche *Gran Turismo 4*. Non costringetemi a scegliere. Li voglio entrambi!

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Non so quanto attendibili possano essere i miei pronostici, ma vedo arrivare nei videogiochi alcune incredibili tecniche di rendering usate sulle macchine high-end. Ion sta facendo delle prove e, naturalmente, *Doom 3* e *Halo 2* promettono di portare tutto su un nuovo livello. L'hardware per rendere possibili queste cose c'è e credo non passerà tanto tempo prima che i videogiocatori comincino a pretendere una grafica ancora migliore di quella che si aspettano ora. Speriamo solo che gli sviluppatori non perdano di vista la qualità del gameplay mentre impazziscono per spingere tutti quei poligoni! Forse è ancora più importante quello che sta facendo Valve sul fronte degli attori virtuali: i personaggi dei giochi diventeranno spettacolari nel giro di un paio di anni e Valve è sicuramente all'avanguardia in questo campo. Finora abbiamo visto solo la punta dell'iceberg. Dubito che chiunque di noi riesca davvero a comprendere l'impatto profondo che attori migliori possono avere sui giochi.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Voglio vedere Ion portare a termine un grande episodio di *Thief* e voglio vederci più concentrati sui problemi inerenti al processo di sviluppo in modo da poter terminare grandi giochi in modo più puntuale ed economico. Non è facile, ma credo che saremo all'altezza. Vedremo!

Gavin Raeburn
Studio head, Codemasters

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
EyeToy, dato che rende i videogiochi appetibili a un pubblico più mainstream, il che aiuta a far cambiare la percezione dei giochi a molta gente.

Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Aspetto *Castlevania: Lament of Innocence* per il suo gameplay tradizionalmente profondo. Aspetto anche *Syphon Filter* perché mi sono piaciute la tensione, lo stealth ed il tiro di precisione del gioco originale.

Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Credo che l'online continuerà a crescere lentamente ma inesorabilmente. Come sviluppatore, Ubisoft ha preso un grosso rischio questo Natale lanciando così tanti titoli nuovi ed originali, quindi spero che questa mossa funzioni per loro. Incoraggerebbe altri publisher a finanziare titoli più innovativi e creativi.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Il successo di critica e pubblico, e qualche faccia felice.

Seth Luisi
Senior producer, SCE America

Qual è stata la cosa migliore accaduta ai videogiochi nel 2003?
L'annuncio di PSP. Non vedo l'ora di iniziare a sviluppare e a giocare giochi veramente 3D su un portatile. Mi sono totalmente assuefatto ai giochi 3D e alla profondità che possono offrire. Solo un paio di titoli per GBA hanno destato il mio interesse negli ultimi due anni. PSP porterà finalmente la rivoluzione tridimensionale nel mercato delle console portatili. Il supporto UMD permetterà inoltre lo streaming in alta qualità di musica e film nei giochi portatili. E questo senza menzionare il potenziale del supporto WiFi. In quanto giocatore, credo fosse proprio ora che i giochi portatili raggiungessero le console casalinghe dopo tutti questi anni.

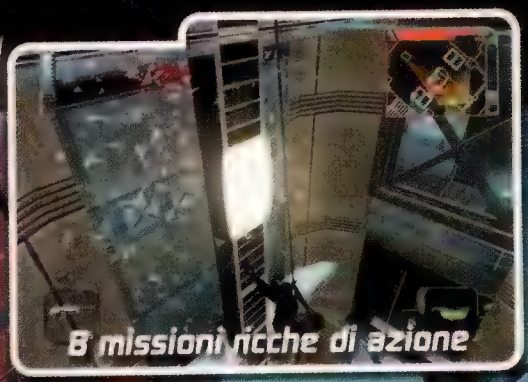
Quale gioco sei più ansioso di giocare?
Half-Life 2. Spero che sarà all'altezza delle aspettative, ma solo il tempo potrà dirlo...

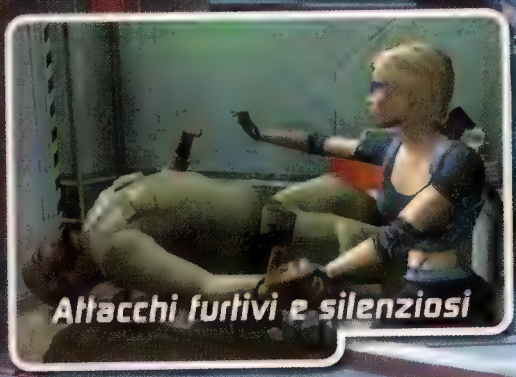
Quale sarà il trend dominante per i videogiochi nel 2004 e quali sviluppatori/società attireranno maggiore attenzione?
Non credo che ci saranno un sacco di innovazioni o di nuovi trend nel prossimo anno, ma solo un sacco di seguiti. L'online gaming su console diventerà ancora più importante e più giochi avranno modalità online, ma la vera innovazione arriverà quando verranno lanciate PSP e le console della prossima generazione. Non fraintendetemi, credo che ci saranno un sacco di giochi davvero validi quest'anno, ma il 2005 sarà epico.

Cosa speri di ottenere con i tuoi giochi nel 2004?
Quest'anno prevedo di concentrarmi in preparazione della prossima ondata. Per me è molto importante a questo punto pensare a cosa verrà dopo e a come creare nuove esperienze su PlayStation2, PSP e oltre.

La missione è ufficiale. La vendetta è personale.

visto su GAME NETWORK SKY 816





Niki Connors ha perso tutto nel momento in cui una spietata organizzazione terroristica ha massacrato la sua famiglia. Ora fa parte di Phoenix, un'agenzia segreta dell'antiterrorismo. Niki ha inoltre una missione personale: la vendetta!!! Con abilità formidabili, armi tecnologiche e strumenti all'avanguardia, è pronta a raggiungere il suo obiettivo.

DISPONIBILE DA FEBBRAIO 2004

ROGUE OPS

Sito ufficiale: www.rogueops.com

16+ www.pegi.info

distribuito da HX HalifaX digital bros division

PlayStation 2 XBOX NINTENDO GAMECUBE KEMCO

Rogue Ops © 2003 KEMCO. Tutti i diritti riservati. ROGUE OPS è un marchio registrato da KEMCO. "Playstation" e la famiglia dei loghi "PS" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox ed i loghi Xbox sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation all'interno degli U.S. e/o degli altri paesi e sono usati in licenza di Microsoft. TM, ® e il logo Nintendo GameCube sono marchi registrati da Nintendo. © 2001 Nintendo.

SONY

Il cavallo di Troia

PSX permette di guardare DVD, registrare programmi televisivi, trasferire su HDD brani musicali e foto digitali. E di giocare i titoli per PS2 e PSone. Anche online. **Videogiochi** esamina l'ultima creatura Sony e le ragioni dietro il suo concepimento...

È facile sottovalutare l'importanza di PSX. Le vendite di PlayStation2 sono in declino, e con la commercializzazione mondiale di PlayStation3 ad almeno un anno di distanza si potrebbe considerare PSX come un sistema di transizione, un tentativo di infondere vitalità in un marchio ormai stanco. L'hanno fatto a loro tempo Sega con MegaCD e Nintendo con 64DD. Entrambi sistemi generalmente accompagnati dall'aggettivo 'fallimentare'.

Ma questo significherebbe ignorare il quadro d'insieme. Innanzitutto PSX ribadisce la strategia di Sony, incentrata sul mercato di massa. Che cos'è PSX? È un lettore DVD che fa andare anche giochi e permette di registrare programmi televisivi. Il design freddo, il logo 'PlayStation2' minimale, la disposizione delle porte controller, la forma e le dimensioni generali... è chiaro che il videogioco non è l'elemento centrale del sistema.

Sarà una metafora abusata, ma PSX è il cavallo di Troia di Sony, un subdolo tentativo di trasformare la massa in appassionati di videogiochi. Sony spera di attirare l'utenza con i film e di imprigionarla con i giochi. E alla fine, perché no, di farla collegare ai propri network per comprare brani musicali e contenuti scaricabili.

PSX indica la strada che Sony intende seguire per evolvere il marchio PlayStation. Una strada che PlayStation2 ha già iniziato a percorrere, con l'inclusione ad esempio di porte USB e i.Link (FireWire). La stampa specializzata, generalmente ottimista, pubblicò a suo tempo

immagini di PS2 connesse ad altri apparecchi Sony, come lettori MP3, fotocamere e videocamere digitali. Eppure queste possibilità non sono mai state effettivamente sfruttate, soprattutto per l'assenza di un hard disk.

Per certi versi è curioso che Sony abbia impiegato così tanto tempo per arrivare a PSX. In fondo non c'è nulla di ostentatamente hi-tech nelle sue caratteristiche funzionali. I suoi componenti (un masterizzatore DVD, un sintonizzatore TV, un hard disk, un adattatore di rete e l'hardware PS2) sono disponibili individualmente da diverso tempo. Tutto quello che Sony doveva fare era mettere insieme i pezzi. Ma come il cane robot AIBO, per tutto ci dev'essere una prima generazione. AIBO era maledettamente costoso e non esattamente rivoluzionario, ma un buon volume di vendite ha permesso di continuarne lo sviluppo. Ed ora

L'interfaccia utente è semplicistica. Addirittura banale direbbero alcuni

"Per gestire tutto questo è necessario un sistema computerizzato con una vasta memoria che risieda da qualche parte in casa, magari non in vista. Il sistema è collegato direttamente alla rete a banda larga"

Sony è leader nel campo della IA, del riconoscimento facciale e vocale, oltre che in altre aree della robotica come giunti, servi idraulici, giroscopi o sistemi di alimentazione.

PSX permette a Sony di continuare a lottare per il dominio di quel piccolo spazio sotto il vostro televisore. Intrattenimento, comunicazione ed elettronica convergono. E nel vostro salotto, anche se non sembra, è in corso una battaglia tra i produttori.

Immagi e multimedia

Se oggi si possiedono una TV, un videoregistratore, un sistema Hi-Fi e magari un PC per navigare in rete o per gestire immagini e video, la nuova generazione di macchine sarà tutte queste cose insieme. Un mercato enorme, che Sony ha mostrato di tenere in forte considerazione con il lancio di PSX. Il termine 'convergenza' è stato reso popolare dallo studioso di comunicazioni **Ithiel de Sola Pool**, nel suo saggio 'The Technologies of Freedom' del 1983 (edito in Italia da UTET nel 1995 con il titolo 'Tecnologie di Libertà'), in cui il termine 'convergenza' viene definito come l'omogeneizzazione di varie forme di comunicazione (conversazione, teatro, notizie e testi) per mezzo del digitale.

Le società del settore dell'elettronica di consumo hanno agito nell'ottica della convergenza per oltre venti anni, inserendo radio e mangiacassette nei sistemi Hi-Fi, o videoregistratori nelle TV portatili, ma sono sempre state frenate dal formato analogico. I segnali analogici sono difficili da immagazzinare: hai bisogno di enormi quantità di memoria (una videocassetta da 180 minuti può contenere in teoria quasi 10GB di dati) o sistemi di riproduzione arcani come quelli per i dischi in vinile. Ma con l'avvento di processori in grado di comprimere e decomprimere i dati in tempo reale, praticamente ogni forma di comunicazione è entrata nel regno del digitale. Con i segnali radiofonici e televisivi ormai di sponibili in forma binaria (si pensi al 'digitale terrestre' propagandato di recente in Italia), gli ultimi bastioni dell'analogico sono le pellicole cinematografiche e i libri. Ma anche in questi casi, video ad alta definizione ed e-book stanno cominciando ad insinuarsi nel mercato.

Per un normale PC, tutte queste informazioni sono 'geneticamente' simili. Sia che si tratti del primo livello di un videogioco, del fotogramma di un film, di una traccia musicale o di una email, per un computer tutto si riduce a sequenze di 0 e di 1. Non è più necessario possedere diverse apparecchiature per gestire i diversi formati. E sia lo stoccaggio che la distribuzione avvengono nello stesso modo: banda larga, hard disk, media removibili o reti wireless. Per gestire tutto questo è necessario un sistema computerizzato con una vasta memoria che risieda da qualche parte in casa, magari non in vista. Il sistema è collegato direttamente alla rete a banda larga e offre intrattenimento ad alta definizione con suono multicanale surround. Tecnologie wireless come Wi-Fi (impiegata, tra l'altro, su PSP), Bluetooth e l'imminente 'wireless FireWire' significano che i cavi posso essere tranquillamente cancellati dall'equazione. Entrate in salotto con la vostra camera digitale o il vostro PDA e il sistema lo riconoscerà automaticamente, mostrando sul televisore le opzioni relative. Se volete, impostatelo perché gestisca il sistema d'allarme, accenda o spenga le luci o vi prepari il bagno con una semplice telefonata dall'ufficio.

Ovviamente chiunque vorrebbe giocare un ruolo in questo scenario. E non sorprende che tutti i maggiori produttori di elettronica di consumo stiano stringendo accordi con società che possano offrire tecnologia, comunicazioni, distribuzione a banda larga e contenuti. Ma esiste una differenza fondamentale fra un semplice terminale ed un sistema da utilizzare per consultare le proprie foto, modificare i nomi delle tracce MP3 e navigare il web: un sistema operativo duttile e facilmente interpretabile.

Il nuovo contrasto

Dopo aver conquistato il mercato PC imponendo lo standard per i sistemi operativi, i browser e i lettori multimediali, Microsoft è alla ricerca di nuovi territori da conquistare. Ha già fatto passi da gigante nel mercato del videogioco con Xbox, ora è al lavoro su sistemi Smartphone ed è in procinto di entrare nel cruscotto delle automobili con i sistemi di navigazione telematici.

Ma più di ogni altra cosa, Bill Gates vuole quello spazio sotto la vostra TV. L'ampliamento della banda larga porterà eventualmente ad un unico canale per show televisivi, notiziari, eventi sportivi, film pay-per-view, giochi pay-per-play, musica pay-per-download, siti web e chissà cos'altro. Qualsiasi cosa decidiate di fare, lui vuole che la guar-

La rimozione del pannello posteriore permette di accedere ai vari ingressi. Ma potete scordarvi di usare il multitap

La confezione giapponese non include il controller, ma si può giocare via telecomando

diate, la giochiate o l'ascoltiate usando software Microsoft.

La società di Redmond ha già fatto un primo passo in questa direzione con Windows XP Media Center Edition 2004. I PC 'Media Center' sono banalissimi computer con un case stiloso, un sintonizzatore TV, un telecomando ed un'interfaccia user friendly. Nonostante questo, fanno esattamente ciò che vorresti: possono accedere alle guide elettroniche dei programmi televisivi, registrare le trasmissioni radio e TV su HDD, visualizzare foto, permettono di editare filmati, masterizzare CD e DVD, vedere film, ascoltare musica, videogiocare. E molto altro. Suona familiare?

Tutti i maggiori produttori di computer stanno salendo a bordo del carrozzone Media Center, inclusa Sony, e questo sta letteralmente terrorizzando le società di elettronica di consumo, che già si vedono mere licenziatarie costrette a pagare un dazio a Microsoft solo per poter installare l'ultima versione del Windows Media Player sui loro prodotti.

Poco sorprendentemente, Sony e Matsushita sono i principali promotori di una strategia comune per la realizzazione di un sistema operativo basato su Linux. L'industria giapponese sogna da sempre l'affermazione di un suo sistema operativo per controllare lo sviluppo dell'hardware di prossima generazione.

Sony ha già fatto il primo passo con PSX. Sarà probabilmente poco più di un esperimento, una prova su strada, ma Sony gode di tre vantaggi rispetto ai suoi concorrenti: si è guadagnata un posto nell'immaginario collettivo con il marchio PlayStation, dispone della tecnologia necessaria e ha accesso ad un'ampia gamma di contenuti.

Visto che PSX è frutto della convergenza di più tecnologie, Sony ha potuto infatti far leva sulle sue differenti divisioni. Un esempio di questa 'cooperazione interna' è il cosiddetto 'EE+GC@90nm', il processore centrale di PSX. Il chip è il risultato della fusione dei due 'cuori' di PS2 (Emotion Engine e Graphics Synthesizer) in un'unica unità contenente 53,5 milioni di transistor e 4MB di DRAM, grazie ad un processo produttivo a 90 nanometri. Questo fa parte di un piano che prevede l'impiego della tecnologia sviluppata da Sony Computer Entertainment nei prodotti per l'elettronica di consumo di Sony Corporation. Il primo dei quali è appunto PSX.

È difficile stabilire quanto PSX possa avere in comune con PlayStation3. Non esistono ancora informazioni concrete sulla terza console Sony. Alcuni parlano di un sistema che potrebbe non impiegare neanche un lettore ottico, recuperando piuttosto giochi e contenuti vari direttamente dalla rete a banda larga. Viene certamente difficile pensare a PS3 come ad un costoso sistema di intrattenimento multifunzionale, ma nessuno ha la più pallida idea di come sarà.

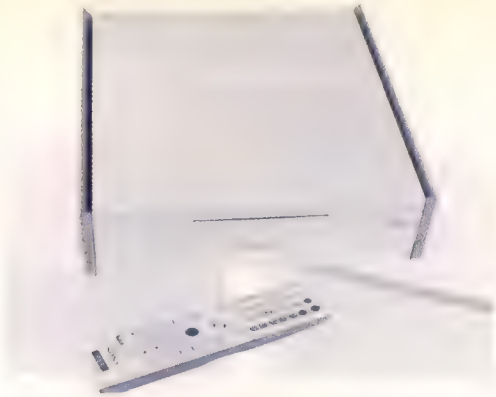
Ken Kutaragi ha pubblicamente dichiarato che "la prossima generazione di PlayStation avrà probabilmente la forma di una console ma non sarà una mera macchina da gioco". Gli ha fatto eco **Satoru Rick Oyama**, vice presidente di Lehmann Brothers, Japan: "Sono davvero curioso di vedere come Sony intenderà promuovere PS3 come un nuovo prodotto per le case, dal momento che non sarà una macchina da gioco". A questo punto viene da chiedersi come si muoverà la concorrenza. Nel caso di Microsoft non è difficile intuirlo: Windows Media Center da un lato, Xbox dall'altro. Se la convergenza farà il suo corso è facile vedere i due sistemi fondersi in qualcosa di più grande, con Microsoft al tempo stesso fornitrice dell'hardware e del software.

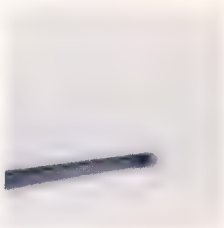
Priorità

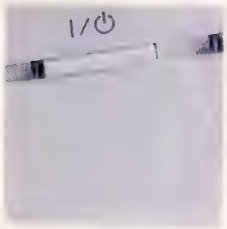
L'unità presenta due ingressi standard per memory card PlayStation sul fronte, ma non è particolarmente 'friendly' quando si tratta di invitare gli utenti a collegare i controller. I relativi ingressi sono infatti posti sul retro. Nulla di grave, ma dà un'idea di quale posto occupi il videogioco nella scala delle priorità di PSX

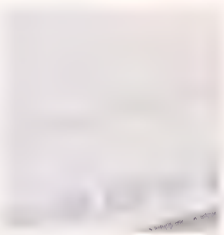
Cinema e videogioco

La storia dell'elettronica annovera diversi tentativi di estendere le funzionalità delle console oltre quelle prettamente videoludiche. I primi progressi si sono verificati con l'avvento del CD-ROM, in grado di fornire non solo audio di qualità CD, ma anche filmati, grazie ai miglioramenti compiuti nel campo delle tecniche di compressione. Da questa premessa, **Videogiochi** ripercorre le tappe fondamentali della convergenza.









1993
Sega e Nintendo puntano entrambe ad aggiungere un CD-ROM ai rispettivi sistemi a 16bit, Megadrive e Super Famicom. La promiscua collaborazione di Nintendo con Philips e con Sony porta ad un nulla di fatto. Sony prosegue per la sua strada realizzando PlayStation, mentre Philips lancia sul mercato CD-i, uno dei pochi sistemi non-Nintendo ad ospitare un gioco di *Zelda*. E Nonostante questo a fallire.

Ma il gigante olandese, assieme ad altri membri del comitato MPEG, è da tempo impegnato nel tentativo di comprimere film in dischi da cinque pollici, i VideoCD. Un sistema CD-i equipaggiato con apposita cartuccia MPEG1 può riprodurre i film di Hollywood ad una qualità superiore rispetto a quella dei suoi concorrenti basati sulla videocassetta.

1995
Due anni dopo, Apple entra nella mischia con il suo sistema multimediale Pippin a 32bit. Bandai compra la tecnologia e ci realizza la console Atmark (nota col nome di @World negli Stati Uniti). Malgrado i sistemi Pippin permettano di navigare in rete, di giocare online e di riprodurre video in MPEG, lo scarso supporto in termini di giochi ed un costo eccessivo li condannano all'oblio.

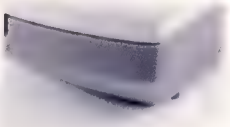
Nello stesso anno, il modem Xband permette all'utenza americana di Mega Drive e Super Famicom di giocare online, ricevere newsletter e spedire email. Forse vittima della sua precocità, il network Xband chiude i battenti nel 1997.

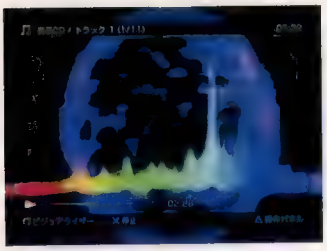
1997
Piuttosto che prendere una console già esistente ed estenderne le funzionalità, VM Labs cerca di fare il contrario. Il gruppo di ex-impiegati di Atari e 3DO annuncia lo sviluppo di Nuon, un potente chipset che può essere integrato in qualsiasi lettore DVD, conferendogli funzionalità videoludiche ad un costo irrisorio. Toshiba, RCA e Samsung firmano il loro sostegno, ma supporto e finanziamenti scarseggiano, portando al fallimento di VM Labs nel 2002.

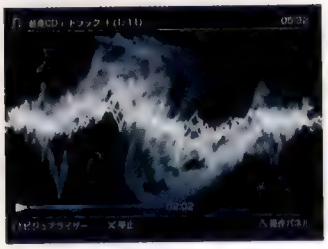
1998
Sega lancia Dreamcast assieme alla sua allettante offerta di gioco in rete, email e navigazione sul web. È il canto del cigno di Sega nel mercato hardware.

1999
Nintendo 64 vede (finalmente) nascere il suo sistema a dischi magnetici 64DD, grazie al quale offrire anche accesso alla rete proprietaria Randnet, permettendo di giocare online, gestire email, scaricare contenuti, navigare, consultare periodici digitali e partecipare ad una simulazione del mercato azionario. Randnet resiste un anno prima che Nintendo stacchi la spina.

2000
Sony lancia PlayStation2. L'inclusione di un lettore DVD la rende la prima console ad essere anche un genuino lettore MPEG2. L'aggiunta dell'i.Link (FireWire) e di due porte USB lasciano presagire intriganti applicazioni future.







Il generatore di pattern luminosi non è diverso da quello di altri sistemi analoghi

La posizione di Nintendo è un po' meno chiara. È in ultima posizione nella gara per il controllo della rete e non sembra aver mai neanche preso in considerazione l'idea di offrire nei suoi sistemi funzionalità estranee a quelle videoludiche. Nintendo, ad esempio, non ha mai realizzato una console su cui fosse anche possibile leggere CD audio. Men che meno vedere DVD o estrarre MP3. È sempre rimasta fedele alla sua identità di semplice fornitrice di videogiochi raffinati. E sebbene si tratti di una presa di posizione onorevole, alla fine potrebbe nuocerle. La possibilità di riprodurre DVD-Video e masterizzare CD, o di gestire email e navigare in rete, non compromette la capacità di un sistema di far girare giochi di qualità. Quando l'obiettivo è vendere nel mercato di massa, caratteristiche come queste sono forti ragioni d'acquisto. Una prova lampante viene dal lancio di PS2 in Giappone, da molti aquistata anche in qualità di lettore DVD economico.

I sistemi per videogiochi sono giunti ad un incrocio. La convergenza sta conducendo il medium del videogioco in territori nuovi ed inesplorati, dove potrebbe diffondersi quanto la televisione (più o meno un miliardo di unità) o il lettore DVD, che per il 2009 dovrebbe sorpassare per base installata i videoregistratori VHS.

Verrà forse il giorno in cui si guarderà a PSX come al giro di boa, al momento in cui i videogiochi hanno finalmente trovato la via per i salotti. E vi sono rimasti.

PSX contiene praticamente tutti i componenti di PS2, a cui aggiunge un HDD, un adattatore di rete, un sintonizzatore TV e varie porte e connettori. Permette di guardare film su DVD, di estrarre brani musicali da CD, di registrare trasmissioni televisive, di custodire la propria collezione di foto digitali ed anche di masterizzare DVD. La versione giapponese è disponibile in due modelli, il DESR-5000 e il DESR-7000. Il primo costa 99.800 yen (750 euro circa) e monta un HDD da 250GB, mentre il secondo viene venduto a 79.800 yen (600 euro circa) e monta un HDD da 160GB. Dal punto di vista estetico le due versioni differiscono solo per la presenza di elementi decorativi più 'pregiati' sul modello più costoso.

L'unità ha un look raffinato, con un case in policarbonato bianco e lucido, fiancheggiato da pannelli di colore grigio. Il design di PSX comunica 'massmarket' da ogni spigolo. È freddo, rigido e piuttosto femminile, elemento che rappresenta un netto cambio di stile rispetto ai lineamenti 'macho' di PS2. Al pari di quest'ultima, PSX può essere disposta in orizzontale, come un convenzionale elemento Hi-Fi, o in verticale, mettendo in bella mostra il logo 'PSX'. La prima disposizione è ovviamente la più appropriata per chi può accedere al sistema 'frontalmente', mentre è facile intuire l'utilità della postura eretta per chi intende accomodare PSX a terra o su un tavolino basso, accedendovi pertanto dall'alto.

Le varie porte di ingresso e uscita sono distribuite nella zona posteriore e anteriore (nascoste da un pannello ribaltabile). Sul retro si trovano ovviamente le connessioni più importanti e ad accesso meno frequente, come l'ingresso per il segnale televisivo e due porte controller; l'S-video, il videocomposito e l'audio stereo L/R sia in ingresso che in uscita; attacchi D1/D2 (impiegati in Giappone per trasportare il segnale component), l'uscita digitale ottica e la porta Ethernet. Il tutto è collocato in profondità ed è accessibile più agevolmente rimuovendo il pannello plastico protettivo.

Frontalmente trovano posto una coppia di slot per memory card, alcuni minuscoli pulsanti di navigazione, una porta USB ed un ingresso per Memory Stick Pro. La confezione giapponese include inoltre un cavo di alimentazione, una cavo videocomposito/stereo, un cavo antenna ed un telecomando.

2001
Il sistema Xbox di Microsoft offre un hard disk interno e funzionalità broadband 'out-of-the-box'. Il disco rigido permette agli utenti di estrarre brani musicali dai loro CD per ascoltarli durante il gioco.

Il servizio Xbox Live viene inaugurato nel novembre del 2002, offrendo gioco in rete e contenuti scaricabili.

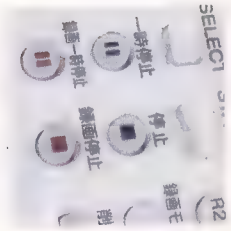
2002
Dopo l'avventura 3DO, Panasonic si invaghisce nuovamente del videogioco grazie a Nintendo, in collaborazione con la quale dà i natali al sistema Q, un lettore DVD e un GameCube in un unico cubo argentato. Poco sorprendentemente, la macchina non arriva mai in Europa.

2003
Microsoft rilascia Windows XP Media Center Edition 2004. Nasce una nuova razza di PC travestiti da sistemi d'intrattenimento digitali 'tutto in uno', in grado di offrire funzioni come la registrazione di programmi televisivi, la gestione di immagini digitali, la navigazione e, ovviamente, i videogiochi.

Con la commercializzazione di N-Gage, Nokia riesce a fondere la telefonia mobile, Internet, MP3 e addirittura videogiochi in multiplayer wireless in una unità più piccola di GBA. Resta ancora da vedere se mai intaccherà l'egemonia di Nintendo. Sebbene Nokia abbia annunciato di aver venduto 400.000 N-Gage nelle prime due settimane, fonti indipendenti suggeriscono dati leggermente più bassi.

2004
La versione PAL di PSX arriva in Europa. Sony ha dichiarato che tutte le caratteristiche mancanti nella versione originale saranno presenti.

Qualche mese dopo, Sony lancia il suo sistema portatile PSP con supporto di ATRAC3/AAC/MP3, MPEG4 e wireless LAN per il gioco in multiplayer. Ovviamente usa un media proprietario, l'Universal Media Disc da 60mm di diametro sviluppato da Sony.



Con così poco spazio sulla fascia frontale, Sony non poteva far altro che disporre gli ingressi controller sul retro, privilegiando l'accessibilità dei media removibili. Ma così facendo, non solo diventa problematico raggiungerli, ma è impossibile agganciarvi il multitap (il cui attacco presuppone che gli ingressi per memory card e controller siano appaiati), limitando pertanto l'esperienza collettiva offline a due giocatori.

Probabilmente è intenzione di Sony dare poco risalto alle caratteristiche videoludiche del sistema. Del resto la confezione non include neanche un controller (quello dedicato viene venduto separatamente in apposita edizione 'ceramica', ma il buon vecchio DualShock funziona senza problemi). Presumibilmente Sony intende vendere PSX sulla base delle sue funzionalità multimediali, non solo su quelle videoludiche.

Poco sorprendentemente, PSX legge solo sistemi di stoccaggio made in Sony. E sebbene sia comprensibile la volontà di quest'ultima di supportare i suoi standard, in un mondo che vede il Memory Stick servire circa il 24% del mercato, infastidisce sapere che chiunque possieda una telecamera che utilizza Secure Digital, Compact Flash o MultiMedia Card non possa usare PSX per vedere le proprie foto. L'ingresso USB permette di collegare al sistema macchine fotografiche digitali, e malgrado al momento riconosca solo quelle Sony, la società ha promesso di fornire i driver per le altre marche. È invece un mistero il motivo per cui Sony abbia optato per l'USB 1.1 invece del più veloce USB 2.0, soprattutto se si considera che quest'ultimo verrà impiegato su PSP. La presenza di una sola porta USB, inoltre, obbliga all'acquisto di un hub se si intende utilizzare più di una periferica contemporaneamente (si pensi all'headset e alla tastiera per *SOCOM*).

Sony si è inoltre dimenticata (?) di includere una porta i.Link (FireWire o IEEE 1394), impossibilitando così il trasferimento di filmati DV se non per via analogica attraverso gli ingressi composito o S-video posti sul retro.

Se state considerando l'eventualità di importare PSX dal Giappone, una rapida occhiata al telecomando dovrebbe essere sufficiente a farvi desistere. Ogni pulsante è descritto in giapponese, e malgrado la maggior parte delle funzioni principali siano abbastanza ovvie, non mancano criptici tasti multifunzione.

Ma l'idea di importare il sistema viene bandita definitivamente all'accensione. PSX prevede una connessione continua ad un segnale TV UHF. Quello giapponese, appunto. Non solo. Il sistema televisivo nostrano opera a frequenze diverse e, soprattutto, è PAL piuttosto che NTSC. Pertanto, per la maggior parte del tempo tutto ciò che compare a video è una schermata bianca. Per lo stesso motivo, la guida elettronica dei programmi non funziona al di fuori del Giappone. Al pari del telecomando, tutti i menù sono in giapponese e, sebbene l'interfaccia grafica sia facilmente navigabile, esistono dozzine di opzioni che richiedono una discreta dimestichezza con i kanji.

Durante la riproduzione dei DVD-Video non è stata riscontrata alcuna anomalia, ma la latitanza di un segnale d'uscita in RGB sul modello giapponese ha impedito di eseguire un leale confronto con PS2, così come di fugare il dubbio circa l'eventuale applicazione dell'infame patina verde sull'immagine. E a proposito di immagine, come negli ultimi modelli di PS2 (dall'SCPH-50000 in poi), PSX supporta la scansione progressiva in modalità lettore DVD.

Per quanto riguarda le funzionalità audio, l'ascolto dei CD musicali permette di apprezzare il generatore digitale di pattern grafici in sincrono con la musica. Una caratteristica ormai standard in ogni apparecchio multimediale. Il trasferimento delle tracce musicali dal CD all'HDD interno ha richiesto circa un minuto per brano. I CD in DTS non possono essere trasferiti su hard disc.

Il sistema di consultazione delle foto digitali permette di visualizzare le immagini a tutto schermo, ribaltarle, zoomarle e quant'altro. Infine, una rapida occhiata alle opzioni di connessione è stata sufficiente per far desistere da ogni sperimentazione.

Generalmente, nonostante i problemi di natura linguistica, navigare nei menù è al tempo stesso facile e leggermente frustrante. Magari esiste un'opzione ad hoc nell'imperscrutabile elenco di kanji, ma di default il sistema si rifiuta di lanciare automaticamente il disco. Inserendo un CD-Audio, un DVD-Video o un gioco PS2 è sempre necessario richiamare il menù, scorrere fino all'icona del caso e cliccarci sopra per far partire la funzione corrispondente. Per disattivare alcune programmazioni si è inoltre costretti ad accedere ad un apposito menù laddove sarebbe stato più furbo permettere di operare nella medesima schermata in cui viene settata la programmazione.

Ma in tutta sincerità, importare PSX sarebbe da pazzi, non fosse altro perché la versione PAL è proprio dietro l'angolo. Non solo vi privereste di buona parte delle sue funzionalità, ma anche dell'indispensabile possibilità di aggiornarne il firmware con upgrade e bug-fix vari (vedi pagina a lato). Se il prezzo in euro si manterrà in linea con quello in yen, PSX sarà senz'altro un'attraente alternativa economica a prodotti analoghi e meno ricchi di funzioni come il nuovo masterizzatore Pioneer DVR con HDD da 80GB (venduto negli States a 1.200 dollari). Certo, per chi dispone di PS2, adattatore di rete, decoder Sky e di un PC adeguatamente equipaggiato, PSX potrebbe non apparire così allettante. Ma tutto va ricondotto alla nozione di convergenza: one box to do it all. Questo è PSX. Credete sia abbastanza?

Usare il lettore slot-in è semplicemente meraviglioso grazie all'ottima fluidità del suo meccanismo

"Per chi dispone di PS2, adattatore di rete, decoder Sky e di un PC adeguatamente equipaggiato, PSX potrebbe non apparire così allettante"

Jeff Minter, roditi il fegato (in alto). Tutto questo (sopra) diventerà chiaro all'uscita PAL

Il lancio di PSX

Nel maggio del 2003, Sony annuncia un sistema multimediale basato su PlayStation2. Oltre a divulgare le specifiche tecniche, Ken Kutaragi spiega che "La 'X' in PSX simboleggia l'incrocio fra giochi ed elettronica".

Nei mesi successivi Sony rivede (in difetto) alcune specifiche al fine di rispettare la data d'uscita per il 13 dicembre. In verità, la riduzione delle funzionalità è marginale e Sony promette di ristabilirne la maggior parte nei mesi successivi attraverso un aggiornamento del firmware. Ma la reazione degli analisti giapponesi è feroce.

Kazumasa Kubota di Okasan Securities congeda PSX definendola poco più di una "montatura pubblicitaria" e sostiene che le vendite crolleranno ad un mese o due dal lancio. **Kazuya Yamamoto** di UFJ Tsubasa è similmente denigratorio quando afferma che "la revisione delle specifiche di PSX danneggia l'immagine di Sony".

Il 6 gennaio, Ken Kutaragi dichiara all'agenzia di stampa Reuters che sono state vendute 100.000 PSX nella prima settimana, determinando un temporaneo tutto esaurito. Ciononostante, secondo alcune testimonianze locali, PSX sarebbe ancora disponibile nei negozi di Akihabara, senza prenotazione, e un grosso rivenditore avrebbe già relegato il sistema negli scaffali meno esposti per dare risalto ad altra mercanzia digitale. Fra i motivi di questo repentino disinteresse si ipotizza la concorrenza di altri prodotti Sony come il registratore DVD Blu-Ray (23GB di capienza per disco) ed il video recorder/masterizzatore DVD Sugo Roku, quest'ultimo in vendita a 20.000 yen in meno rispetto al modello più economico di PSX.

Secondo alcuni analisti, il solo lancio di PSX avrebbe comunque permesso a Sony di elevare il suo market share nel relativo settore dall'1 al 35 per cento.

Le specifiche mancanti

Le vittime più illustri dei tagli alle specifiche di PSX sono state la possibilità di masterizzare CD-R e DVD+RW. Il CD-R è probabilmente il formato più diffuso al mondo per lo stoccaggio di dati e musica. Quindi, grave mancanza. Meno fastidiosa è l'incompatibilità con i DVD+RW. Sebbene si tratti di un formato tecnologicamente più avanzato rispetto ai DVD-RW, quest'ultimo vanta la maggior fetta di mercato con un rapporto di 3:1 rispetto al +RW.

Proseguendo con l'elenco delle omissioni dell'ultima ora, la velocità di masterizzazione da HDD a DVD-R è passata da 24x a 12x. Per la cronaca, il valore indicato da Sony con l'espressione 'Nx' non si riferisce al numero di *KiloByte* trasferiti ogni secondo su DVD-R (in informatica sono multipli di 1350KB), bensì al numero di *secondi* di video trasferiti al secondo. Quel 12x si riferisce inoltre alla velocità *massima* raggiungibile masterizzando registrazioni eseguite in bassa qualità (SLP, Super Long Play), dove ogni fotogramma contenuto in un secondo è più 'leggero' in termini di byte del medesimo fotogramma registrato in alta qualità (HQ, High Quality). Compresa la differenza? Per farla più semplice, il 12x di PSX equivale più o meno al 4x di un masterizzatore DVD per PC. E no, il 24x non equivale all'8x.

Assieme al supporto di CD-R e DVD+RW, il primo elenco delle specifiche di PSX ha visto anche la scomparsa della compatibilità con il formato audio MP3 (in favore del Sony-only ATRAC3) e quelli TIFF e GIF per le immagini (in favore del comunque comunissimo JPEG).

Ma tutte queste caratteristiche verranno reintrodotte, ha assicurato Sony. È infatti stato distribuito a febbraio un primo aggiornamento del firmware che include, al di là dei prevedibili bug-fix, la riabilitazione dei formati MP3 e TIFF assieme all'innalzamento della velocità massima di masterizzazione a 24x (badate, 24 secondi di video in SLP al secondo). A marzo seguirà un altro upgrade che ristabilirà la compatibilità con i DVD+RW ed il formato GIF. Gli utenti (giapponesi) potranno aggiornare il firmware scaricando il file del caso dalla rete oppure recuperando il CD di aggiornamento che verrà distribuito gratuitamente presso tutti i negozi autorizzati.

SONY

videogiochi.com

Oriente vs Occidente

Secondo il luogo comune, i giapponesi considerano i giochi occidentali difficili, poco raffinati e privi di personalità. Ma esistono delle regole da seguire per imporre un gioco occidentale sul mercato giapponese?

Le statistiche parlano chiaro: nel 2001 solo tre giochi prodotti da società non giapponesi sono riusciti ad entrare nella classifica dei 50 titoli più venduti in Giappone. Due erano britannici, uno canadese. Circa due anni dopo la situazione non è migliorata. La classifica dei 100 giochi più venduti in Giappone, riferita alla prima metà del 2003, contiene solo cinque titoli sviluppati in Occidente: *Ratchet & Clank* (22), *James Bond 007: NightFire* (57), *Il Signore degli Anelli: Le Due Torri* (71), *Metroid Prime* (72) e *Enter the Matrix* (99).

Il Giappone riesce ad imporre molto più facilmente i suoi giochi sul mercato occidentale. Secondo le ultime stime, circa il 22% dei videogiochi venduti in Europa è di matrice giapponese. Una cifra che sale al 33% negli Stati Uniti.

La percentuale di giochi europei esportati in Oriente, al contrario, è ancora estremamente bassa. Una ricerca dello scorso anno, svolta dal Dipartimento del Commercio e dell'Industria britannico, rilevava che "il mercato giapponese è chiaramente chiuso ai giochi stranieri". Tra le conclusioni, si sottolineava l'impossibilità, da parte degli sviluppatori, di risolvere in qualche modo questa situazione. Aprire un varco nel mercato orientale era un compito che spettava ai produttori.

Oggi più che mai, per un publisher è fondamentale che il proprio gioco possa piacere ai giocatori di tutti i territori chiave. Ma per adattare un videogioco ai differenti mercati spesso non è sufficiente tradurre i testi o doppiare i dialoghi. Serve una localizzazione molto più complessa. È su questo campo che si muove il lavoro di ricerca dell'International Centre for Computer Games and Virtual Entertainment (IC CAVE), istituto fondato all'Università di Abertay, a Dundee, Regno Unito.

L'IC CAVE è un centro di ricerca e sviluppo. Il suo obiettivo principale è lo studio dell'industria del videogioco e dell'intrattenimento digitale. Il suo obiettivo secondario è l'applicazione delle tecnologie del videogioco ad altre aree, come la medicina, l'ingegneria e l'istruzione.

Lucy Joyner, ricercatrice presso l'IC CAVE, ha analizzato il modo in cui i giocatori di diversi continenti si avvicinano e 'consumano' i videogiochi. Gli stereotipi culturali hanno sempre incoraggiato gli sviluppatori ad adattare i propri titoli per i mercati d'oltreoceano secondo criteri standard. Il lavoro di Joyner e dei suoi colleghi consiste nel cercare conferme o smentite a questi luoghi comuni. "Abbiamo rilevato che i teenager giapponesi, avendo meno tempo libero a disposizione, scelgono di non affrontare giochi che li metterebbero ulteriormente sotto pressione per competere", sostiene Joyner.

È interessante notare, inoltre, come il livello di competitività dei giocatori sia abbastanza differente tra Oriente e Occidente. In uno degli esperimenti più importanti della ricerca, gli studiosi dell'IC CAVE hanno chiesto ad alcuni gruppi di ragazzi giapponesi di sfidarsi a *Ridge Racer V*. Quello che hanno scoperto è stato per certi aspetti sorprendente: se uno dei giocatori riusciva ad eseguire un'abile manovra, staccando così il proprio avversario, poco dopo rallentava per permettere all'altro giocatore di raggiungerlo. Spesso i due tagliavano insieme la linea del traguardo, quasi fossero una squadra. "Si coalizzavano, si sostenevano, si incoraggiavano l'uno con l'altro. Era fantastico", ricorda Joyner.

Ma la ricerca ha permesso di evidenziare anche altri modelli di comportamento. Lo stesso test, eseguito con gruppi di ragazzi scozzesi, ha prodotto risultati più 'tradizionali'. I partecipanti gareggiavano tenacemente l'uno contro l'altro, schiamazzando solo quando l'avversario entrava in collisione con il bordo pista, lasciando via libera per la vittoria all'altro giocatore.

Questa è solo una delle sperimentazioni condotte dall'IC CAVE. Uno dei suoi obiettivi era rispondere ad una delle questioni più importanti per gli sviluppatori e i produttori occidentali: cosa infastidisce i giocatori giapponesi? Dopo centinaia di ore di analisi, gli esperti del centro sono meno pessimisti del Dipartimento del Commercio e dell'Industria. In questo momento stanno per stilare un profilo dettagliato del modo di giocare dei giapponesi. Un documento che potrebbe aiutare l'industria occidentale ad aprire finalmente una breccia nel redditizio mercato giapponese.

La questione chiave riguarda i motivi per i quali le persone, in Giappone o in Occidente, videogiocano. Joyner e i suoi colleghi hanno realizzato interviste, contato le monete nei cabinati da sala e collegato alcuni giovani videogiocatori giapponesi a rilevatori di battito cardiaco per vedere quali giochi ne acceleravano le pulsazioni. Tra i fattori fondamentali sono stati individuati la comunità (ovvero il bisogno di appartenere) e la competizione (ovvero il bisogno di vincere). In Giappone, i risultati dicono che l'elemento chiave è la comunità.

Una delle prime cose che i ricercatori hanno notato una volta messo piede in Giappone è stata la notevole 'attività ludica' che si svolge ancora oggi nelle sale giochi. "Abbiamo osservato estesi gruppi di ragazzi socializzare tra di loro. I genitori con bambini piccoli interagivano con altri genitori e i rispettivi bambini. Sembrava che il tempo trascorso in sala giochi servisse per incontrarsi, per socializzare e per condividere il gioco, piuttosto che per giocare da soli o per competere con un'altra persona". Al termine delle ricerche, il team dell'IC CAVE ha stabilito che i giapponesi di 14/15 anni erano

"Se uno dei giocatori riusciva ad eseguire un'abile manovra, staccando così il proprio avversario, poco dopo rallentava. Spesso i due tagliavano insieme la linea del traguardo"

Gli esperimenti con *Ridge Racer V* hanno mostrato differenze rilevanti nell'approccio al videogioco da parte dei giocatori giapponesi e scozzesi

Lucy Joyner, ricercatrice presso l'IC CAVE (a sinistra il quartier generale del centro), sta cercando di analizzare, con il suo lavoro, gli stereotipi culturali sui videogiocatori. Lo studio ha dimostrato come il coefficiente di competitività dei giocatori differisca di paese in paese. Materiale interessante per tutti gli sviluppatori con l'intenzione di esportare i propri prodotti

La console di monitoraggio dell'IC CAVE permette di registrare la postura, il movimento delle mani e le interazioni dei giocatori. Il controller permette di zoomare sui singoli giocatori e dividere lo schermo per vederli di fianco al gioco. A destra: Kimi Hoshino

quattro volte più propensi ad incontrarsi nelle sale giochi per le loro consuete sessioni di gioco rispetto ai ragazzi inglesi. Non sorprende, dunque, che i proprietari delle sale cerchino in continuazione nuovi modi per soddisfare il senso di comunità della propria clientela. In Giappone esistono cabinati in miniatura, abbastanza piccoli da permettere anche ad un bambino di dieci anni di raggiungere i comandi. Molti nuovi giochi offrono la possibilità ad adulti e ragazzi di giocare insieme, come i cabinati a forma di canoa, che permettono a genitori e figli di pagaiare insieme.

Il senso della comunità

Gli sviluppatori giapponesi hanno sempre cercato di favorire la nascita di comunità, andando anche oltre le semplici modifiche al design dei cabinati. Dopo la commercializzazione del videogioco, la serie *Pokémon* si è imposta in tutto il mondo in ogni forma, dalla serie animata ai libri da colorare, dall'abbigliamento alle carte da collezione.

In Occidente il senso di comunità e la cooperazione, al contrario, non sono tra le priorità di un videogiocatore. L'IC CAVE ha rilevato che, nel caso dei giocatori occidentali sottoposti ai test, era la competizione a rivestire un ruolo primario. Lo scenario di gioco più diffuso era rappresentato dal giocatore solitario nella sua camera piuttosto che dalla famiglia in sala giochi. I giocatori invitavano i loro amici a giocare con loro solo dopo aver accumulato abbastanza esperienza da avere la consapevolezza di poter vincere. Molti tra i giocatori di 14/15 anni intervistati hanno ammesso di trascorrere ore da soli a giocare con le proprie console, perfezionando tecniche che poi avrebbero usato per umiliare i propri compagni di scuola.

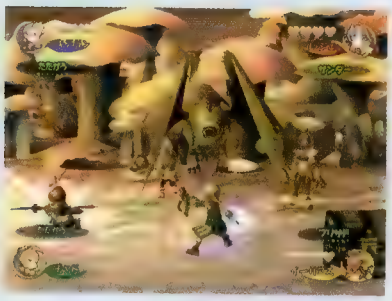
Secondo lo studio dell'IC CAVE: "I giochi aiutano i ragazzi [occidentali] a prendere coscienza delle proprie capacità e della gratificazione che deriva dall'essere bravi nel fare qualcosa. Essere i migliori in un videogioco può aiutare i ragazzi ad imporsi nel proprio gruppo, dimostrando la propria abilità agli amici e venendo rispettati per questo". In altre parole, i cabinati a forma di canoa e le carte da collezione possono essere interessanti, ma quello che il giocatore occidentale vuole da un videogioco è prima di tutto vincere. Ma questo cosa comporta per tutti gli sviluppatori che sono riusciti ad affermarsi in Occidente e ora vogliono entrare nel mercato giapponese?

I giochi giapponesi hanno sempre risposto ai gusti dei giocatori occidentali, in parte per le loro qualità tecniche, ma soprattutto per il loro carattere 'esotico'. Ma stranamente non è mai stato vero il contrario. La percezione dei giochi occidentali da parte dei giocatori giapponesi è quella di prodotti grezzi e privi di personalità. Mentre noi troviamo a suo modo affascinante anche il 'japlish', la lingua metà inglese e metà giapponese prodotta dai sistematici errori di traduzione in terra nipponica (chi non ricorda il famoso "All of your base are belong to us" di *Zero Wing* per Mega Drive?), il pubblico giapponese è molto meno conciliante quando *Enter the Matrix* raggiunge i negozi di Tokyo con i suoi sottotitoli scarsamente ottimizzati.

In questa situazione esiste comunque una profonda ironia di fondo: mentre i produttori occidentali tentano disperatamente di entrare nel mercato giapponese per massimizzare le vendite, il mercato giapponese è in un periodo di crisi. Questo non toglie che la ricerca condotta dall'IC CAVE sia un passaggio importante nel percorso di comprensione del mercato del videogioco. Nessuno ha tutte le risposte, ma è evidente che mettere a fuoco le differenze culturali può aiutare le società ad orientarsi in un'arena progressivamente più competitiva.

Barriere culturali

Joyner e i ricercatori dell'IC CAVE stanno ancora valutando le reali implicazioni delle loro ricerche. All'inizio dell'anno scorso hanno aperto lo Scottish Usability Lab (SOUL), un centro di 'collaudo' per videogiochi situato a Dundee. L'obiettivo è quello di sottoporre i videogiochi a test basati su fattori culturali e di design. I ricercatori del centro hanno accettato di diffondere alcune indicazioni utili per gli sviluppatori e i produttori occidentali che vogliano superare le barriere culturali ed approdare sul mercato giapponese (per ulteriori informazioni sulle ricerche dell'IC CAVE è possibile visitare



***Final Fantasy Crystal Chronicles* è un gioco che incoraggia il lavoro di squadra, imponendo ad un giocatore di portare il cristallo**

www.iccave.com/web/site/services/soul.asp). Alla stesura dei punti ha collaborato anche **Kimi Hoshino**, della società di consulenza Media Create (www.m-create.com), con sede a Tokyo. Quello che segue è quanto è emerso.

Localizzazione globale

Localizza ogni aspetto possibile del gioco: la lingua, i nomi delle strade, gli scenari. "Se vuoi che il tuo cliente apprezzi il gioco, devi assicurarti che il contenuto abbia senso per lui", afferma Joyner.

I giocatori intervistati durante le ricerche hanno affermato di aver detestato un certo gioco di guida perché i nomi dei livelli non avevano senso nella loro lingua. Ulteriore frustrazione derivava dall'impossibilità di riconoscere gli scenari di gioco.

L'IC CAVE ha preferito non rivelare il gioco di guida a cui si riferivano i commenti. Hoshino-san, al contrario, è stato meno reticente quando si è trattato di criticare l'edizione giapponese di *Enter the Matrix*. "I sottotitoli non erano sincronizzati con il gioco. Alcuni erano visualizzati molto in ritardo", spiega. I sottotitoli oscuravano inoltre la sezione inferiore dello schermo, impedendo di vedere le barre e la grafica sottostante. Un modo non molto brillante per dare il benvenuto al pubblico giapponese. "Mi sembra che i produttori d'oltreoceano tendano a pubblicare i prodotti come sono, senza curarsi di un'adeguata localizzazione, così come fanno i giapponesi", continua Hoshino-san.

Al servizio della comunità

Implementare caratteristiche che possano far nascere una comunità di appassionati è importante se si ha intenzione di penetrare nell'immaginario giapponese. I ricercatori dell'IC CAVE hanno osservato alcuni gruppi di studenti giapponesi impegnati a giocare a *Soul Calibur II*. Così come nei test su *Ridge Racer V*, quello che in Occidente sarebbe stato uno scontro basato sull'agonismo, in Giappone si è trasformato in un evento all'insegna dello spirito comunitario.

Il senso della comunità, come illustrato dalla ricerca dell'IC CAVE, è insito nel concetto stesso di gioco. "In questi esperimenti, gli studenti hanno scelto di giocare da soli contro l'IA, mentre gli altri 'condividevano' l'esperienza esprimendo a voce il proprio supporto al giocatore", spiega Joyner. "In questo modo, ogni giocatore otteneva un riscontro alle sue prestazioni. Sulla base del feedback si discuteva e veniva stilata una classifica. C'è quindi stata competizione, e un vincitore finale, ma si è trattato di una competizione indiretta tra i giocatori, visto che l'esperienza di gioco di ognuno contro l'IA è stata differente".

L'importanza di una modalità in singolo ha avuto conferma quando gli studenti sono stati collegati a monitor cardiaci. È stato così rilevato che erano più agitati durante le partite contro l'IA piuttosto che negli scontri con altri giocatori. Nelle partite in multiplayer tendevano infatti a contenersi, per evitare di sconfiggere o umiliare l'avversario.

Gli sviluppatori giapponesi hanno sfruttato il gameplay in modo molto creativo per rafforzare il senso di comunità. *Final Fantasy Crystal Chronicles* di Square Enix per GameCube permette a quattro giocatori di collaborare utilizzando i rispettivi Game Boy Advance. Il lavoro di squadra è fondamentale, visto che uno dei giocatori è impegnato per la maggior parte del tempo a trasportare il cristallo, dipendendo quindi dagli altri giocatori per quanto riguarda attacco e difesa. Altri esempi di questa 'filosofia' di gioco includono *Pac-Man Vs* di Namco e *The Legend of Zelda: Four Swords* di Nintendo.

Crash Bandicoot **ha subito notevoli modifiche per il mercato giapponese, ma il lavoro supplementare di design si è dimostrato vincente**

Gli sviluppatori occidentali, spiega Joyner, possono imparare molto anche dal merchandising di marchi come *Pokémon* o *Monster Rancher*. "Bisogna capire come estendere l'esperienza oltre il gioco su console. I bambini che non hanno una copia del gioco possono partecipare scambiandosi le carte e guardando le serie animate in televisione". Suggerire agli sviluppatori europei di competere con Nintendo sul suo stesso campo può sembrare paradossale.

> "Sulla base del feedback si discuteva e veniva stilata una classifica. C'è quindi stata competizione, e un vincitore finale, ma si è trattato di una competizione indiretta tra i giocatori"

Ma all'IC CAVE sono convinti che non ci sia ragione, per gli sviluppatori occidentali, di non tentare questa strada.

Paura della libertà

Grand Theft Auto III ha registrato in Giappone un discreto risultato di vendita, attestandosi sulle 300.000 copie circa. Alla luce del fenomeno senza precedenti scatenato in Occidente, queste cifre rimangono comunque deludenti. Secondo Hoshino-san, *GTAIII* potrebbe aver pagato l'aver 'osato troppo'. La libertà di movimento nella città, la possibilità di investire i pedoni e tutti quei fattori che ne hanno decretato il successo anche in Italia, hanno apparentemente sopraffatto i giocatori giapponesi.

"I giochi d'oltreoceano tendono ad offrire al giocatore anche elementi diversi dalle semplici missioni e dagli obiettivi di gioco... ma i giocatori giapponesi non amano questa libertà", afferma Joyner, concludendo che i giocatori orientali trovano generalmente dispersivi i mondi molto estesi che offrono una libertà d'azione troppo ampia.

Durante le ricerche dell'IC CAVE, i giocatori giapponesi hanno dimostrato di apprezzare molto i giochi di Mario e

Storia di un successo 1: Crash Bandicoot

Crash Bandicoot è uno dei pochi personaggi occidentali che siano riusciti ad imporsi in Giappone. La serie di Crash ha venduto finora più di 29 milioni di copie nel mondo, oltre un milione delle quali sul mercato giapponese.

Ottenere un successo del genere non è stato facile. Tutti i personaggi e le ambientazioni principali hanno dovuto subire una revisione per poter ambire ad un posto d'onore nelle classifiche di vendita. "Per far piacere Crash al pubblico giapponese, abbiamo eliminato tutti i dettagli realistici", spiega **Chris Ansell**, senior brand manager di Vivendi Universal per il territorio Asia-Pacifico, che si è occupato a suo tempo della localizzazione del gioco in Giappone.

Questo ha significato dover cancellare dal personaggio di Crash le folte sopracciglia, gli occhi verdi e le orecchie pelose. "Doveva apparire più 'cartoonesco', così da piacere al target del gioco, i giovani giocatori giapponesi", prosegue Ansell.

Il team di sviluppo ha dovuto anche modificare drasticamente alcuni aspetti del gameplay. "Il livello di difficoltà è stato un altro elemento da rifinire", dice Ansell. "I giochi prodotti in Occidente impongono già dal primo stage un livello di difficoltà molto superiore ai titoli giapponesi. Se la difficoltà è troppo elevata dal principio, i giocatori giapponesi tendono a stancarsi. La maggior parte dei giocatori su console in Giappone sono utenti occasionali, per questo è fondamentale iniziare da un livello accessibile, in modo che più persone possano apprezzare il gioco. I giapponesi percepiscono i prodotti occidentali come 'poco amichevoli', non solo per la difficoltà, ma anche perché non offrono abbastanza indicazioni durante il gioco".

Sony Computer Entertainment, punto di riferimento di Vivendi per il Giappone all'uscita del primo *Crash Bandicoot*, ha collaborato fattivamente alla localizzazione, realizzando tra le altre cose una musichetta orecchiabile ed una speciale 'Crash Dance' per gli spot televisivi, cercando così di puntare al target di riferimento: i giocatori più giovani.

Un'operazione che alla fine ha pagato, ma che ha richiesto molto lavoro supplementare. Gli sviluppatori e i produttori occidentali dovranno sempre lottare per imporre i loro marchi in Oriente, chiarisce Ansell: "Più della metà dei giochi sul mercato giapponese derivano da affermate serie di fumetti. È dura avere un buon impatto sul mercato se non si dispone dall'inizio di una stabile comunità di fan".

Storia di un successo 2: Ratchet & Clank

Solo un gioco occidentale è riuscito ad entrare nella classifica dei 50 giochi più venduti in Giappone nella prima metà del 2003. Quel gioco è *Ratchet & Clank*.

Non sorprende che siano stati proprio *Crash Bandicoot* e *Ratchet & Clank* i due giochi a penetrare più efficacemente nel mercato giapponese. I motivi principali sono da ricercarsi probabilmente nel loro stile 'cartoonesco' e nella giocabilità vagamente in stile Nintendo.

Ma questo non deve sminuire il lavoro dei due sviluppatori californiani, in grado di rispondere contemporaneamente alle esigenze del pubblico occidentale e orientale.

"Anche se le vendite di videogiochi in Giappone sono calate negli ultimi due anni, il mercato rimane molto grande", spiega il presidente di Insomniac **Ted Price**. "Questo significa che facciamo del nostro meglio per assicurarci che i nostri personaggi siano ugualmente apprezzati sia dai giapponesi che dagli europei". Ma qual è il segreto? "Non esiste una formula magica! I nostri produttori giapponesi, Ryoichi Hasegawa e Masahito Shimizu, hanno fornito importanti suggerimenti su come modificare l'aspetto di Ratchet per il pubblico giapponese. Sono stati loro a suggerire le striature. Per quanto riguarda il game design, non abbiamo cambiato nulla per il Giappone. Abbiamo solo inserito un'opzione per rallentare il movimento di camera su tutte le versioni. È stata una reazione a quanto imparato sul Giappone con Spyro, ovvero che le rotazioni veloci di camera sono da evitare".

Sembra che investire sul perfezionamento del character design, piuttosto che sul gameplay, sia il fattore cruciale per attirare il pubblico giapponese. Anche modifiche minimali possono dare risultati importanti.

"I personaggi sul poster e sulle pubblicità in televisione e sulle riviste sono disegnati con uno stile molto più 'anime' rispetto a quelli del gioco" spiega Price. "Come prevedibile, il rapporto testa-corpo è maggiore. Sembra che per i giochi platform il pubblico giapponese apprezzi un aspetto più giovane, più soft".

Gli sviluppatori di *Ratchet & Clank* hanno prestato ascolto ai suggerimenti provenienti dal Giappone, assicurandosi che il loro gioco potesse essere apprezzato sia dal mercato occidentale che da quello orientale. Gli elementi principali da rifinire sono stati i personaggi, il gameplay e la promozione. Un lavoro che ha ricompensato Insomniac con un incremento delle vendite

l'RPG *Dragon Warrior*, in particolar modo per la chiarezza delle missioni e degli obiettivi. "Quando giochi un qualsiasi gioco di Mario, puoi intuire missioni ed obiettivi semplicemente guardando lo schermo. Puoi semplicemente iniziare a giocare senza leggere manuali", concorda Hoshino-san. "In *Dragon Warrior*, i giocatori devono prima parlare con il re per ascoltare gli obiettivi e le missioni del gioco. Sono inoltre costretti ad utilizzare tutti i comandi del gioco nella prima stanza e non possono uscire da quest'ultima prima di aver completato tutte le procedure, grazie alle quali possono comprendere all'istante tutti gli elementi principali: missioni, obiettivi, oggetti a disposizione, ecc.".

Focalizzazione

Per fare breccia nel mercato giapponese è fondamentale capire quali generi sono più apprezzati. Secondo il rapporto dell'IC CAVE, "si può affermare che gli aspetti sociali del gioco erano così importanti per i giapponesi che hanno influenzato la scelta dei generi e dei giochi". In Italia, o generalmente in Europa, i giocatori sono aperti a qualsiasi tipo di gioco, dagli sparatutto in prima persona ai simulatori di volo. Lo studio dell'IC CAVE ha invece rilevato che in Giappone solo i giochi di guida, i picchiaduro e gli RPG erano giocati da almeno il 20% degli intervistati.

Ma anche per gli sviluppatori occidentali più volenterosi, esistono generi di videogiochi culturalmente ancora troppo distanti. I simulatori di appuntamento come *Tokimeki Memorial* o *Princess Maker* sono stati grandi successi in Giappone, ma hanno lasciato indifferente il pubblico occidentale. Una software house europea dovrebbe immergersi nella cultura giapponese per anni prima di poter proporre un titolo del genere. I riferimenti storici e mitologici in serie come *Dynasty Warrior* di Koei sono difficilmente apprezzabili per la maggior parte degli utenti occidentali. Ugualmente difficili da emulare sono i giochi basati su manga 'underground', il cui stile è radicato nella cultura giapponese. In definitiva, alcune barriere culturali sono praticamente invalicabili.

Età difficile

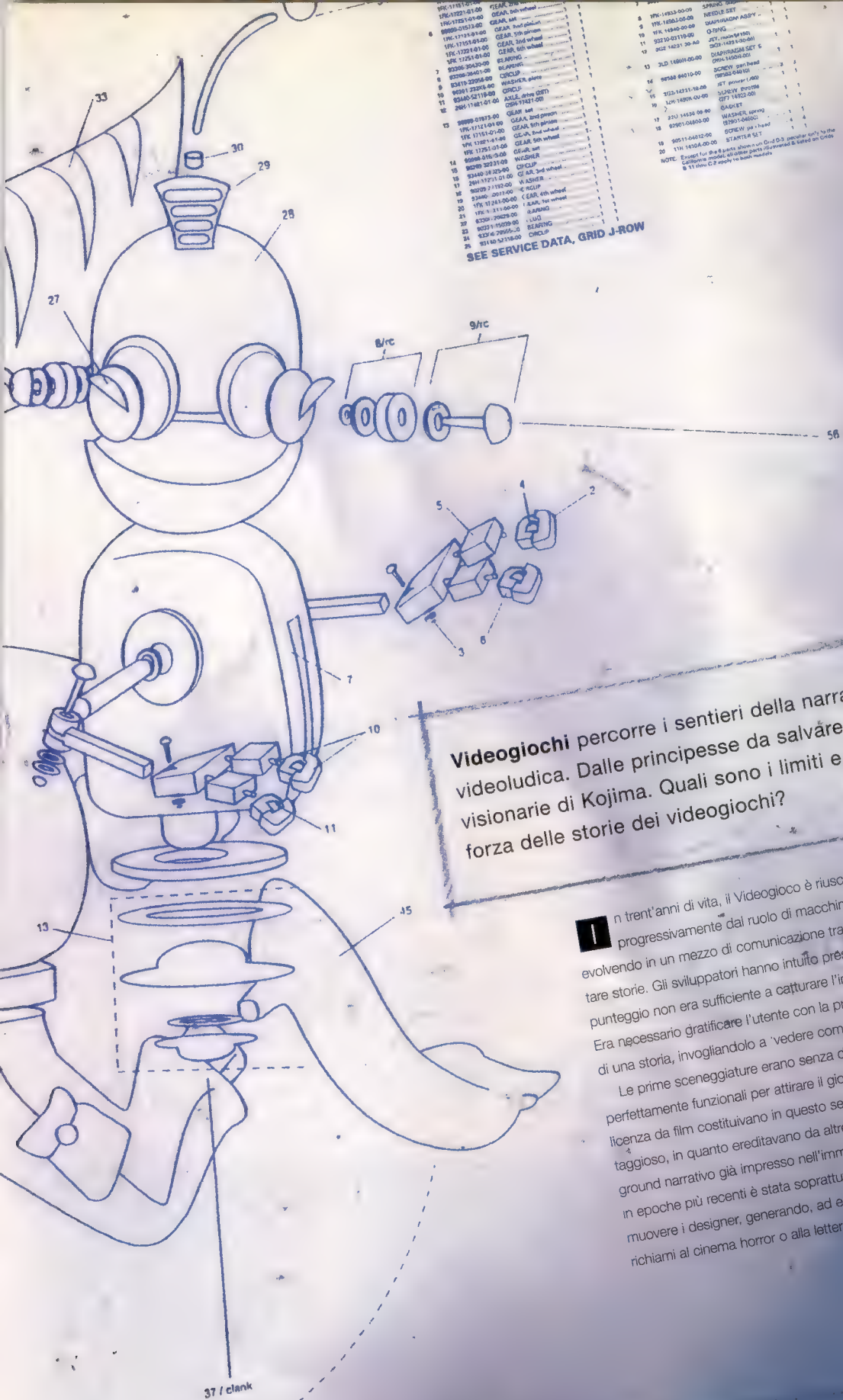
Trovare la fascia d'età a cui fare riferimento è un altro elemento molto importante sul mercato giapponese. Il tempo medio dedicato ai videogiochi tende a diminuire notevolmente al termine del periodo scolastico. "I dati riferiti agli studenti universitari indicano che videogiocare non è un'attività primaria nella loro vita", spiega il rapporto IC CAVE, "con l'80% degli studenti che gioca solo una volta al mese, o anche meno".

La ricerca dell'IC CAVE rivela che molti giochi sviluppati in Occidente sono troppo difficili per il pubblico giapponese, e che i titoli che hanno ottenuto buoni riscontri di vendite in Oriente sono i più semplici, in particolar modo quelli orientati ad un pubblico di bambini. Secondo Hoshino-san "i giocatori giapponesi preferiscono giocare senza rimanere bloccati. Il livello di difficoltà deve essere modificato di conseguenza". Joyner concorda, sottolineando che "con poco tempo a disposizione... è naturale che i giocatori giapponesi scelgano di non giocare i titoli che li mettono sotto pressione".

> "I riferimenti storici e mitologici in serie come *Dynasty Warrior* di Koei sono difficilmente apprezzabili per la maggior parte degli utenti occidentali. Alcune barriere culturali sono praticamente invalicabili"

SSM

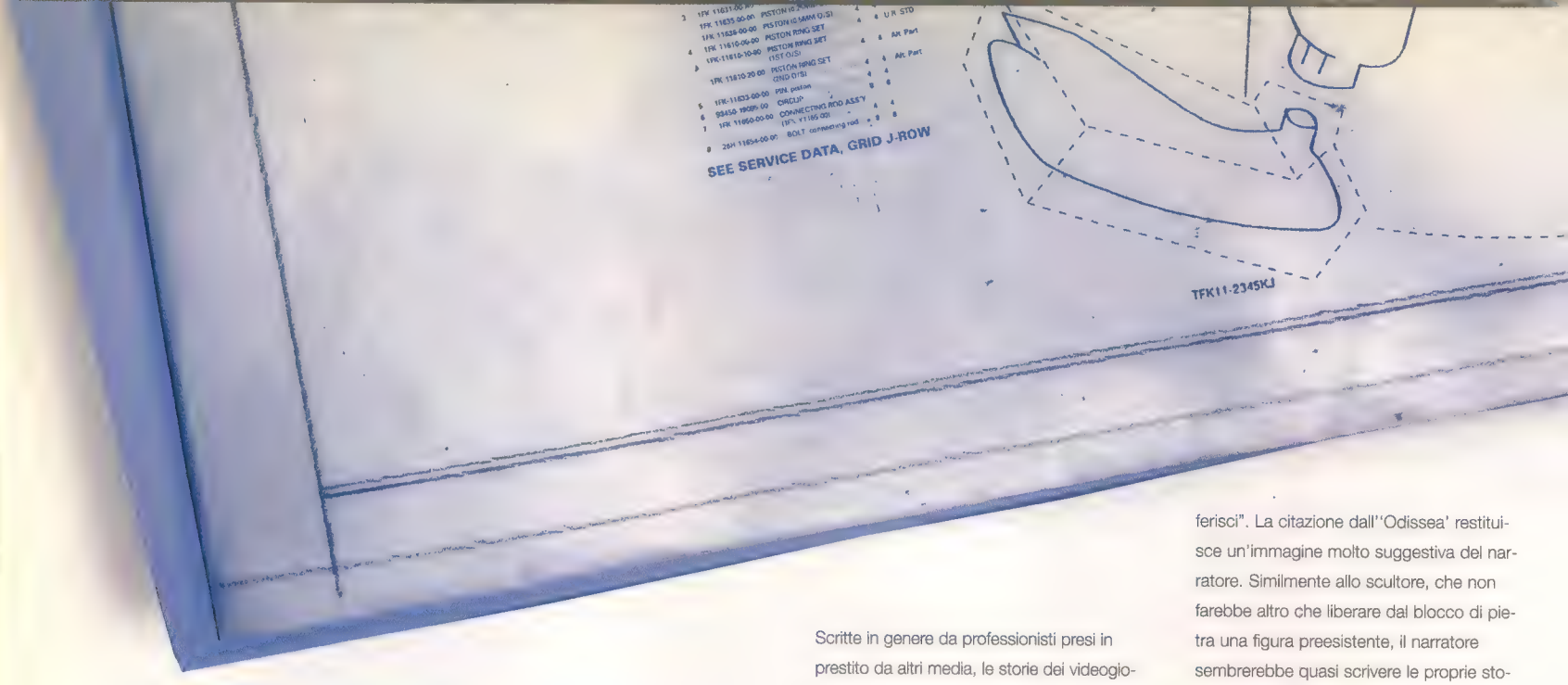
Narratology



Videogiochi percorre i sentieri della narrazione videoludica. Dalle principesse da salvare alle trame visionarie di Kojima. Quali sono i limiti e i punti di forza delle storie dei videogiochi?

In trent'anni di vita, il Videogioco è riuscito a svincolarsi progressivamente dal ruolo di macchina mangiasoldi, evolvendo in un mezzo di comunicazione tramite il quale raccontare storie. Gli sviluppatori hanno intuito presto che un semplice punteggio non era sufficiente a catturare l'interesse dei giocatori. Era necessario gratificare l'utente con la progressiva esposizione di una storia, invogliandolo a 'vedere come va a finire'.

Le prime sceneggiature erano senza dubbio rudimentali, ma perfettamente funzionali per attirare il giocatore. I videogiochi su licenza da film costituivano in questo senso un investimento vantaggioso, in quanto ereditavano da altre opere un intero background narrativo già impresso nell'immaginario dei giocatori. Ma in epoche più recenti è stata soprattutto la libera ispirazione a muovere i designer, generando, ad esempio, titoli dai forti richiami al cinema horror o alla letteratura fantasy.



Scritte in genere da professionisti presi in prestito da altri media, le storie dei videogiochi moderni presentano al loro interno una complessità di tutto rispetto e utilizzano strutture narrative non banali, come il flashback, il cliffhanger o il finale aperto. Ma come si scrive la sceneggiatura di un videogame? Quali sono i compromessi a cui deve sottostare uno script per convivere con le esigenze di gameplay? E quali sono le potenzialità che il Videogioco mette a disposizione dello scrittore?

Il percorso di Videogiochi per rispondere a queste domande passa per l'analisi di alcuni titoli significativi a livello di trama.

"Progettare una storia vuol dire concepirla in modo ragionato, riflettendo prima sugli eventi e sui personaggi, sulla struttura e sullo stile"

Narrazione nei videogiochi: i limiti

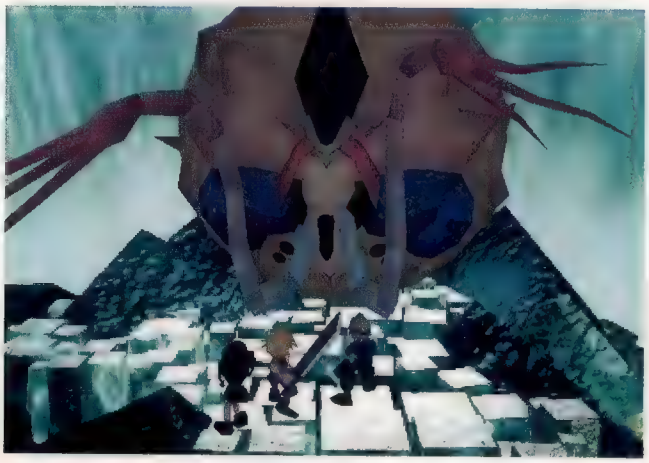
"Questa è la storia che prego la divina Musa di svelarci. Iniziala, o Dea, dove preferisci". La citazione dall''Odissea' restituisce un'immagine molto suggestiva del narratore. Similmente allo scultore, che non farebbe altro che liberare dal blocco di pietra una figura preesistente, il narratore sembrerebbe quasi scrivere le proprie storie in preda ad estasi mistica.

Secondo lo scrittore Pierluigi Adami: "Progettare una storia vuol dire concepirla in modo ragionato, riflettendo prima sugli eventi e sui personaggi, sulla struttura e sullo stile, evidenziando i punti di forza, debolezza e i momenti drammatici della trama".

È necessario pertanto un approccio più ingegneristico di quanto non si creda. Questo vale a maggior ragione per il Videogioco, le cui storie sono pesantemente dipendenti da vincoli tipici del mezzo, riconducibili a cinque categorie:

1. Assicurare azione

Non esistono storie senza un conflitto. Nella Letteratura i conflitti sono soprattutto interni ai personaggi. Nel Cinema si hanno in



Final Fantasy VII

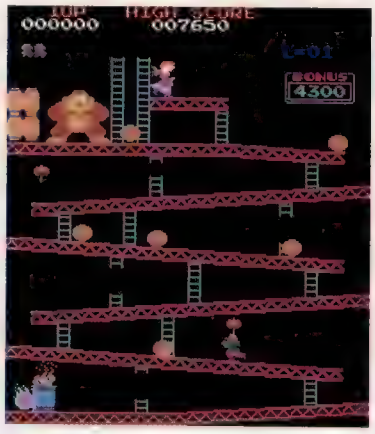
Come da tradizione, la storia in un *Final Fantasy* concede molto poco al giocatore, obbligato a percorrerne la narrazione in maniera analoga alla lettura di un libro. Le uniche possibilità di personalizzazione risiedono nel completamento delle subquest: l'equivalente delle sottotrame inserite nei romanzi e nei film.

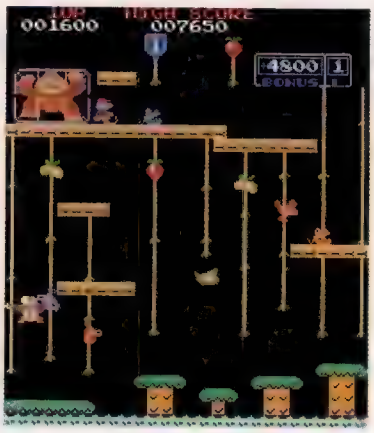
Secondo Robert McKee: "Una sottotrama può essere usata per riecheggiare l'idea dominante della trama centrale ed arricchire il film con variazioni sul tema". Inoltre: "Una sottotrama può venir utilizzata per complicare la trama centrale".

È esattamente quello che accade con le subquest dedicate a Red XIII e Vincent. Nel primo caso ritorna la tematica del rapporto conflittuale con il passato, nel secondo si aggiunge complessità alla storia rivelando nuovi intrecci tra i personaggi.

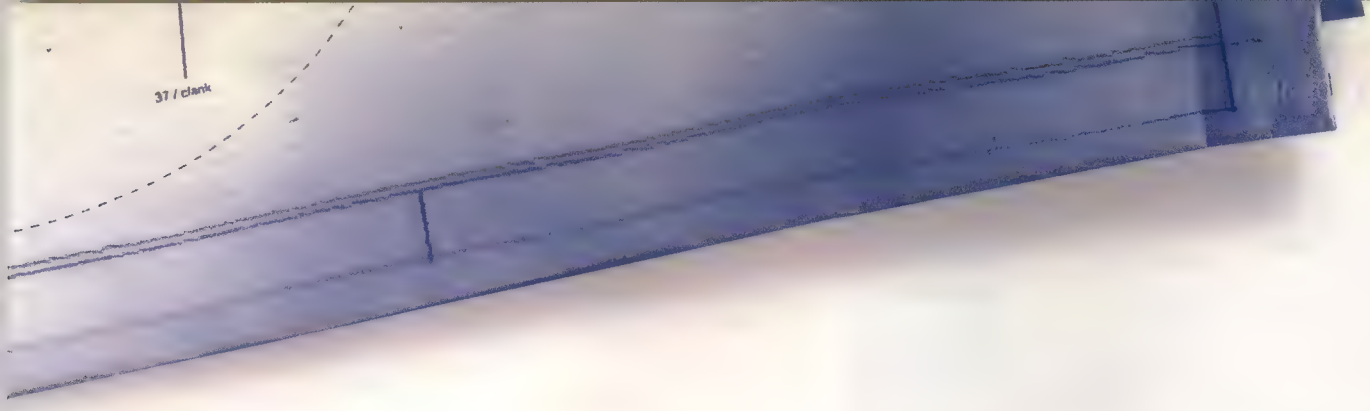
Ma l'elemento narrativo che più ha fatto discutere in *FFVII* è sicuramente la morte di Aeris. In titoli del genere accade spesso che un personaggio muoia, ma non sono mai state raggiunte simili vette di drammaticità. Cos'è che ha tanto commosso i giocatori di tutto il mondo? "Mi sentivo frustrato dal solito cliché in cui se un personaggio ama veramente qualcuno, allora dovrà esprimere tale amore sacrificando la propria vita in una qualche sequenza drammatica", rivela il designer **Tetsuya Nomura**. "Si tratta di un luogo comune che appartiene sia ai videogiochi che ai film, sia orientali che occidentali. Io invece volevo raccontare qualcosa di differente. Qualcosa di realistico".

"Nella vita reale le cose vanno molto diversamente", continua il direttore del gioco **Yoshinori Kitase**. "Basta guardarsi intorno: nessuno vuole morire in quel modo. Le persone muoiono in seguito ad una malattia o un incidente. La morte arriva improvvisamente e senza che si possa attribuirne una valenza positiva o negativa. [...] Quando perdiamo qualcuno che amiamo, sentiamo un gran vuoto dentro e pensiamo che, se lo avessimo saputo prima, ci saremmo comportati in un altro modo. Questi sono i sentimenti che ho voluto insinuare nei giocatori facendo morire Aeris relativamente presto nel gioco. Sentimenti reali, non hollywoodiani".





Donkey Kong è stato il primo gioco narrativamente rilevante. Il conflitto che muove la storia è uno dei più classici: il triangolo d'amore. La caratterizzazione del gorilla è perfetta nel suo mix di malvagità e simpatia. Di Jumpman sappiamo addirittura che è un falegname: un'informazione completamente inutile a fini ludici. In *Donkey Kong Jr.* (a destra) abbiamo un capovolgimento di ruoli tipico dei sequel e l'aggiunta di un nuovo personaggio: il figlio di Kong. È anche in virtù del suo impianto narrativo se *Donkey Kong* è un gioco entrato nell'immaginario di tutti



genere conflitti esterni, che coinvolgono due o più protagonisti. Nel Videogioco i conflitti, interni o esterni che siano, devono essere risolti nel modo più violento, spettacolare e divertente che esista. Difficile rendere avvincente un videogioco in cui i personaggi chiariscano le loro divergenze seduti in un bar.

2. Assicurare varietà

Così come nei film polizieschi una tacita regola prevede che i detective si rechino almeno una volta in uno strip club, i videogiochi non sembrano completi senza una tappa sulla neve. La presenza di superfici ghiacciate serve infatti a dare brio al gameplay grazie agli effetti di inerzia applicati al personaggio. Ed è molto divertente vedere ogni volta che cosa inventano gli sceneggiatori per condurre il giocatore al Polo…

3. Aumentare la longevità

La scena del ferimento di Meryl è uno dei momenti più drammatici di tutto *Metal Gear Solid*. Per superare la trappola di Sniper Wolf, Snake deve ritornare sui suoi passi fino ad una delle prime location e recuperare il PSG-1. Questo consente di far salire il tempo di gioco con un minimo sforzo in termini di progettazione di ambienti. Viene da chiedersi se una sequenza tanto toccante sia stata pensata dal Kojima-narratore o dal Kojima-designer.

4. Ovviare ai limiti di programmazione

Un altro motivo per cui Meryl è stata 'tolta di mezzo' può essere ricercato nella difficoltà nel progettare un personaggio gestito dalla CPU che affianchi il giocatore e risponda verosimilmente agli input del sistema. Gli sceneggiatori arrivano così in soccorso degli sviluppatori, inventando colpi di scena che facciano rimanere solo il protagonista. Si tratta spesso di trovate narrative ai limiti del buco di sceneggiatura; ad esempio quando in una città infestata dagli zombie i personaggi decidono di proseguire separati.

5. Ovviare ai limiti hardware

Nel primo *Spiderman* il Dott. Octopus rilascia un gas tossico per le vie di Manhattan. Perché tra tutti i diabolici piani è stato scelto proprio questo? Probabilmente per affrancare il motore poligonale di PSone dal rappresentare le brulicanti vie di New York durante le escursioni dell'arrampicamuri. Gli sviluppatori di Neversoft hanno inventato il fogging diegetico.

Gabriel Knight 3 **ha al suo interno una delle migliori detection (indagine) videoludiche, anche grazie ad un'ottima trama che affronta tematiche 'delicate' come la religione**

Metal Gear Solid

Description **N** **NC**

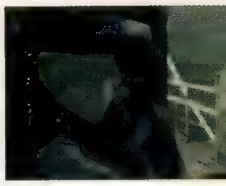
La narrazione nella serie *MGS* è al tempo stesso la summa del Cinema e la sua più completa negazione. Se da un lato Hideo Kojima dirige scene che non sfigurerebbero in un action movie, dall'altro sviluppa una trama verbosa e satura di ripetizioni.

Secondo lo sceneggiatore **Robert McKee**: "Il dialogo cinematografico esige compressione ed economia: deve esprimere il massimo nel minor numero di parole possibile". L'esatto contrario degli estenuanti dialoghi kojimiani.

Del resto un videogioco è molto diverso da un film. Mentre quest'ultimo viene fruito in due ore continuate di visione, un videogioco può essere interrotto e ripreso dopo giorni. C'è quindi la necessità di non far perdere al giocatore i fili del racconto.

Kojima raggiunge un compromesso estraniando dal contesto di regia i dialoghi più lunghi. Prendiamo ad esempio il confronto tra Raiden e il Presidente degli USA: un'enorme mole di informazioni mandate a video. Se questa scena fosse stata girata con il motore del gioco, in un susseguirsi di campo/controcampo e primi piani, molti critici cinematografici avrebbero sporto denuncia. Kojima invece fa quasi subito eseguire ai personaggi lo 'switch to nanocomunications', provocando l'apertura dell'interfaccia del codec. In questo modo è come se si dicesse al giocatore che quello a cui sta assistendo non è più Cinema. È un altro linguaggio. È Videogioco, se vogliamo, e nel Videogioco possiamo permetterci digressioni dalla lunghezza tipica della Letteratura.

Ma a livello narrativo-interattivo, le sezioni al codec fondamentali sono quelle facoltative. In un preciso passaggio di *Metal Gear Solid* ci imbattiamo in un branco di lupi. Che cosa fare?



Possiamo aggirarli non visti, stordirli oppure ucciderli. Questo sul piano del gameplay. Ma possiamo anche interagire a livello narrativo, ricordandoci che Master Miller è l'esperto di fauna del luogo. Se decidiamo di chiamarlo, possono accadere due cose:

1. Il gioco non ha previsto una simile connessione logica e Miller comunica al giocatore una frase di circostanza come: "Affrettati Snake, contiamo tutti su di te!". In tal caso il giocatore è deluso, perché un suo spunto personale non è stato sfruttato e non si sentirà invogliato ad averne altri.

2. Il gioco ha previsto una simile connessione logica e produce un dialogo in cui Solid e Miller discutono dei lupi, per poi divagare in chissà quali ricordi. Così facendo, abbiamo contribuito attivamente alla caratterizzazione dei personaggi e allo sviluppo di una narrazione, entro certi limiti, dinamica.

Planescape: Torment

È quasi un teorema: mentre i giochi di ruolo nipponici, a fronte di una trama elaboratissima, permettono scarsissima interazione con la stessa, negli esponenti occidentali si pone maggiormente l'accento su quest'ultima, ottenendo però sceneggiature risibili. Buona eccezione è *Planescape: Torment*, che riesce a fondere le due scuole.

Ciò che stupisce nel titolo di Black Isle è la cura riposta nei dialoghi, vero fulcro del gioco. A dimostrazione di ciò, nelle statistiche del personaggio, voci come Forza e Costituzione sono secondarie rispetto a parametri come Saggezza e Carisma. Quest'ultimo in particolare dona al giocatore una maggior quantità di frasi pronunciabili nei dialoghi a scelta multipla. È così possibile ad esempio far desistere a parole un nemico che vuole ucciderci, magari convincendolo a commettere suicidio.

Pur non differenziandosi molto da un best seller come *Baldur's Gate*, *Torment* è stato un flop commerciale, scoraggiando ogni ipotesi di sequel. Forse anche perché il bacino d'utenza di questo medium non è ancora maturo. È probabile che l'evoluzione del Videogioco, d'ora in poi, dipenderà più dalla crescita intellettuale del videogiocatore, piuttosto che dalle nuove tecnologie.

Visti i compromessi a cui deve sottostare, viene da chiedersi se un videogame sarà mai in grado di rivaleggiare a livello narrativo con i migliori film e romanzi. Rispondere non è semplice. Ma c'è da dire che tutti i mezzi di comunicazione devono sottostare a precisi limiti che, se da un lato limitano le possibilità di evoluzione di una storia, dall'altro definiscono i punti di forza del medium. I migliori scrittori sono quelli che riescono a trarre vantaggio anche dai limiti del mezzo di comunicazione scelto.

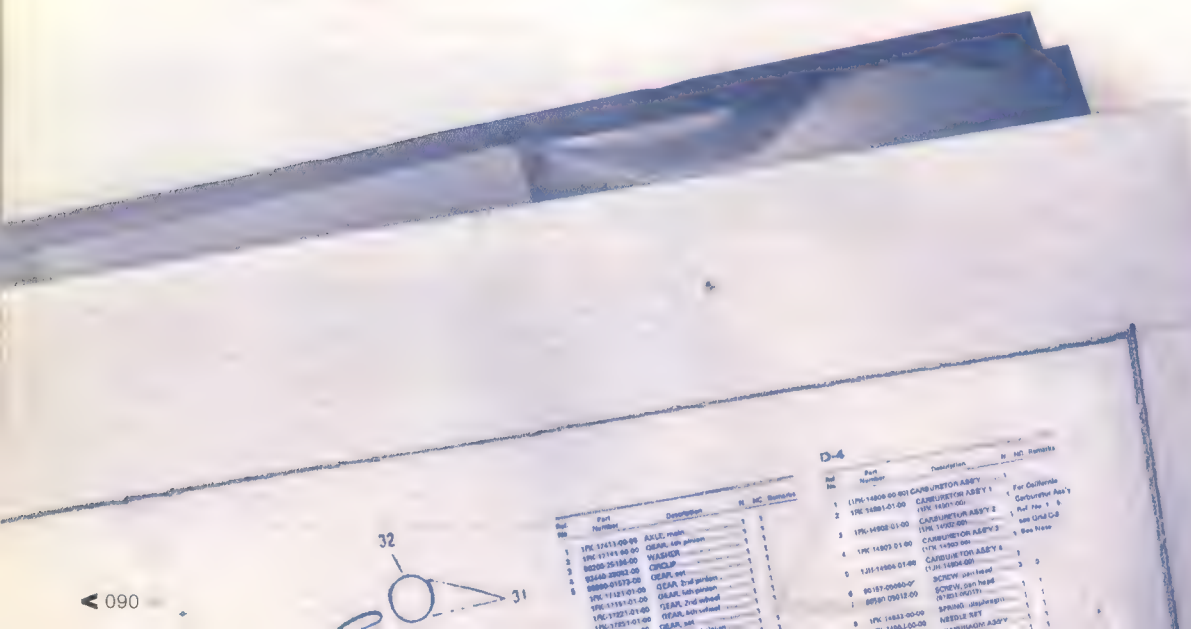
Narrazione nei videogiochi: le potenzialità

Praticamente tutti i videogiochi moderni si curano di raccontare una storia. Sono però molti i titoli in cui la narrazione avviene esclusivamente tramite filmati mandati a video tra una sessione ludica e l'altra. Ciò equivale a prendere in prestito il linguaggio cinematografico e ad usarlo come una sovrastruttura narrativa: in questo modo non vengono sfruttate le potenzialità del mezzo. La parola chiave, nel Videogioco, è 'interazione'. Il videogioco vive delle scelte del giocatore. Scelte che non possono riguardare unicamente la prestazione necessaria a superare uno stage, ma che devono comprendere anche la stesura del racconto ludico. Abbiamo già visto alcuni semplici esempi di interazione narrativa. Vediamo adesso due casi più significativi...

Verso la fine di *Silent Hill* veniamo attaccati da una Cybil apparentemente posseduta. Possiamo affrontarla come se fosse un boss oppure rifiutarci di fare del male ad un'amica e allontanarci. Nel secondo caso, Cybil non ci inseguirà, esibendosi invece in una serie di movimenti innaturali già notati nelle infermiere precedentemente incontrate. A questo punto il giocatore può collegare gli elementi in suo possesso e decidere di tornare indietro fino all'ospedale, recuperando la pozione in grado di guarire la poliziotta. Senza questa iniziativa personale, l'unico altro modo per proseguire nel gioco è di uccidere Cybil, generando un finale peggiore.

"La parola chiave, nel Videogioco, è 'interazione'. Il videogioco vive delle scelte del giocatore"

In *Star Wars: Knights of the Old Republic* è possibile scegliere quale lato della Forza seguire. Tale orientamento dipende soprattutto dalle risposte selezionate nei vari dialoghi a scelta multipla. Si tratta di decisioni di

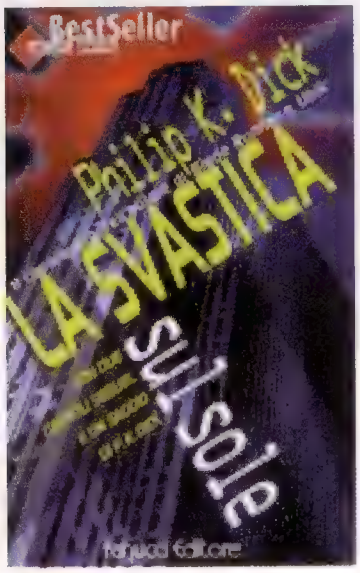


Lo storico e sempre troppo sottovalutato *Another World* di Delphine è uno degli esempi più folgoranti di quanto il dialogo non sia necessario per rappresentare stati d'animo

carattere narrativo che abilitano alcune subquest a discapito di altre e assegnano al giocatore uno dei due finali previsti. In simili casi, non ci troviamo più di fronte a narrazione lineare, ma ad una sua evoluzione...

La Narrazione a Bivi

Tentativi di realizzare storie interattive sono stati fatti su tutti i media, ma è il Videogioco a prestarsi maggiormente a questa soluzione. Nella narrazione a bivi la storia si evolve in modo classico fino al raggiungimento di un punto di decisione, dove, in base alla scelta effettuata, verrà imboccata una delle due strade concesse. Il risultato è un flusso narrativo ad albero binario. Una struttura simile, che abbia al suo interno N livelli di decisione, richiede fino a 2N finali distinti, complicando esponenzialmente la stesura del racconto.

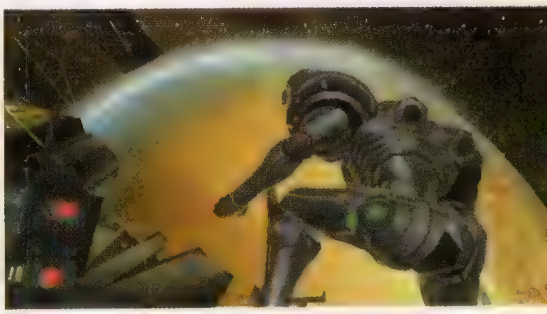


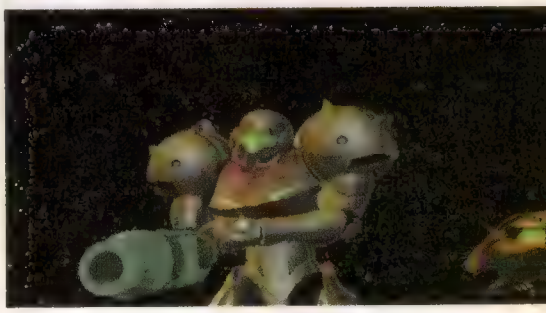
L'ucronia è un genere letterario che prevede la creazione di mondi in cui un evento storico è andato diversamente dalla realtà. Uno degli esempi più celebri è 'La svastica sul sole', di Philip K. Dick, in cui si ipotizza una Germania nazista vincitrice della seconda guerra mondiale. In *Command & Conquer: Red Alert* alcuni scienziati costruiscono una macchina del tempo e uccidono Hitler prima che salga al potere

Per questo *in Metal Gear Solid* è presente un solo bivio, tra l'altro verso la fine del gioco. Ciò ha permesso agli sviluppatori di creare due finali sufficientemente elaborati ma allo stesso tempo molto simili. Infatti, se nel finale positivo abbiamo Meryl a guidare la jeep durante la fuga dalla base, in quello negativo la sequenza rimane invariata grazie all'introduzione di Otacon. La giocabilità è la stessa. La storia cambia.
Una tecnica per semplificare la struttura ad albero consiste nell'incanalare più bivi in un ridotto numero di flussi narrativi, in una dinamica molto simile a quella dei test, i quali, a fronte delle quindici/venti risposte fornite, assegnano uno dei tre/quattro profili disponibili.

Oltre al già citato *KOTOR*, anche *Silent Hill 2* adotta un simile stratagemma: il finale viene stabilito in base ad una serie di microcomportamenti tenuti dal giocatore. Ma a differenza del GDR di 'Star Wars', in *SH2* queste scelte avvengono in maniera invisibile all'utente, che quindi partecipa alla stesura del racconto come un attore, più che come co-autore.

Ma in quali modi è possibile scegliere il sentiero narrativo da imboccare? Spesso il





Metroid Prime

La storia è narrata attraverso l'indagine che Samus Aran compie scansionando le iscrizioni dei Chozo e i terminali dei Pirati Spaziali. È quindi l'utente a determinare il livello di intrusione della trama nel gioco. La componente ludica consiste nell'esplorare i vari ambienti alla ricerca di informazioni. La ricompensa è la progressiva stesura di una storia narrata da due punti di vista: da una parte abbiamo l'antica stirpe dei Chozo, che aveva previsto l'arrivo della cacciatrice di taglie. Dall'altra abbiamo i contenuti dei PC dei Pirati Spaziali, i quali rivelano un grande timore nei confronti di Samus, contribuendo a generare un alone di mito intorno al personaggio. Sono inoltre presenti informazioni sugli esperimenti effettuati con il phazon, in modo che il giocatore intuisca l'esistenza di creature spaventose che non ha ancora incontrato, ma che di certo non tarderanno a palesarsi. In questo modo la storia fa il suo dovere assicurando la giusta suspense, perché da un momento all'altro potrebbe fare la sua comparsa il temibile Pirata Omega.

Ma *Metroid Prime* vuole essere soprattutto un videogioco e non ne fa mistero: a fronte di una fase iniziale ricca di potenzialità a livello narrativo, abbiamo un finale ridotto ad una mera raccolta di sigilli. La preveggenza dei Chozo diventa quindi un semplice escamotage per giustificare l'assurda morfologia degli ambienti, mentre avrebbe potuto essere utilizzata anche per allestire colpi di scena che stravolgessero gli assunti di base: dando alla storia una compiutezza tale da avere una dignità anche se slegata dal gioco.

Shenmue

Description **N** **NC** **Rem**

In un medium che vede le proprie storie svolgersi per lo più in mondi apocalittici o fiabeschi, Yu Suzuki colloca i suoi personaggi in un quartiere residenziale di Yokosuka, nell'anno 1986. L'obiettivo è dare al giocatore la sensazione di vivere in un mondo digitale molto simile a quello reale, per poi condurlo in situazioni sempre più soprannaturali, accompagnato da un crescente 'sense of wonder'.

La trama ha una certa ingenuità di fondo: il numero di personaggi a cui hanno ucciso un genitore è decisamente sopra il livello di guardia, e non si capisce come mai i cattivi non risolvano la 'questione Ryo' semplicemente con una revolverata. Ma questi particolari non sono così importanti: si tratta di una condizione di ingresso che ogni utente deve sottoscrivere. Accettandola, accettiamo di entrare in un mondo che ubbidisce a regole diverse dal nostro. Se invece non tolleriamo una simile premessa, proseguire nell'avventura sarà inutile, in quanto niente di ciò che verrà raccontato susciterà interesse.

Questo aspetto non è esclusivo del Videogioco. Film, romanzi e fumetti stipulano un analogo contratto iniziale con il fruitore. È per questo che nessuno si lamenta per le mine soniche lanciate nel vuoto dello spazio in 'L'Attacco dei Cloni'. L'importante, in ogni storia, è non cambiare le regole in corso d'opera: equivarrebbe a barare.

Una volta accettato il 'cosa', non resta che immergersi nel 'come' una storia viene raccontata. Quasi tutti i videogiochi action-oriented adoperano una narrazione di tipo cinematografico, ma nella maggior parte dei casi si tratta di un uso amatoriale del mezzo. Non è il caso di *Shenmue*, caratterizzato da una sapiente abilità nel raccontare per immagini, utilizzando inquadrature studiatissime e ponendo particolare attenzione ai personaggi, il cui stato d'animo è filtrato dai gesti e dalle espressioni dei volti prima che dalle parole.

Si nota inoltre la volontà di incentrare la narrazione sul personaggio principale. La telecamera non si allontana mai da Ryo. Non ci sono quelli che potremmo definire i 'meanwhile': intermezzi animati in cui assistiamo all'evoluzione della storia dalla parte dei cattivi. Narratore e giocatore vengono a conoscenza dei fatti nello stesso istante, favorendo così l'immedesimazione.

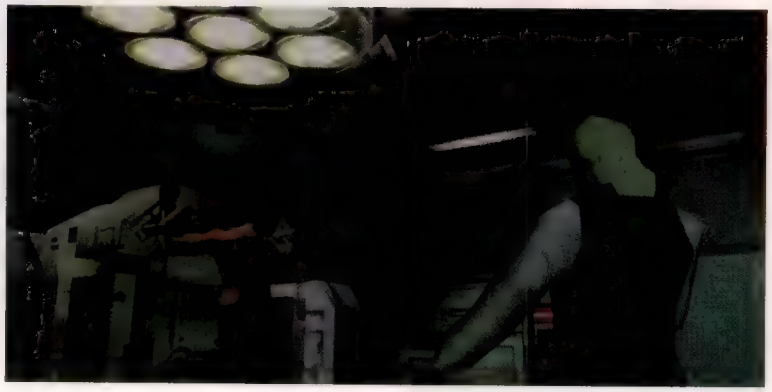
Il personaggio a trarre maggior giovamento da un simile stile narrativo è Lan Di. Lo vediamo per la prima volta nell'introduzione e pensiamo a lui come al classico cattivo da videogioco. Dopo tale sequenza però egli scompare. Lan Di non fa più capolino nella storia per molte ore, trovandosi sempre un passo più in là di Ryo. Con il prosieguo dell'indagine, il giocatore arriva a capire che forse non si tratta del solito cattivo a tutto tondo e che probabilmente è mosso da pulsioni molto simili a quelle del protagonista. Lan Di è un personaggio che cresce nel non raccontato. Il giocatore spera di reincontrarlo al più presto e, quando questo succede, solo per pochi istanti sul tetto di un palazzo, piuttosto che duellare con lui vorrebbe riempirlo di domande.

Shenmue **presenta alcuni flashback dinamici che si attivano solo se il giocatore osserva un determinato luogo, come l'albero nel giardino della casa di Ryo**

'Sliding Doors' è un ottimo esempio di narrazione a bivi nel Cinema. Naturalmente l'interazione manca, quindi assistiamo alla sequenzializzazione di entrambi i flussi narrativi; good ending e bad ending compresi.

sistema richiede al giocatore una prestazione ludica: se riesce a compierla, lo fa andare da una parte, altrimenti dall'altra. Le due vie saranno quindi etichettabili con le definizioni 'good' e 'bad'.

In *Colony Wars 2* accade qualcosa di simile. Se la missione prevede la distruzione di un radar, in caso di successo gli scontri successivi beneficeranno dell'effetto sorpresa, altrimenti vita dura per i ribelli. L'inconveniente è che se il giocatore capisce di aver intrapreso la via 'bad', può decidere di ripetere la missione fino alla sua riuscita, facendo quindi ritornare lineare il racconto ludico. Nella famosa scena della tortura in *MGS* si cerca di ovviare a ciò dicendo esplicitamente al giocatore che, in caso di morte, non potrà ripartire dalla sezione in cui si trova. Sarà invece costretto a riprendere il gioco dall'ultimo salvataggio, magari avvenuto ore prima. Ma il problema rimane. Una soluzione consiste nell'escogitare bivi non etichettabili. Questo può essere fatto imponendo decisioni di natura etica. Nella versione giapponese di *Ace Combat 3*, al termine di alcune missioni, si può decidere se disertare o meno dalla squadriglia di appartenenza. Un simile bivio viene proposto mettendo il giocatore davanti a situazioni critiche: obbedire o meno all'ordine di abbattere l'aereo pilotato da Fiona? Decidere non è facile in quanto non è possibile sapere a priori quale strada sia la migliore. La scelta avviene quindi con la massima serenità intellettuale: soppesando la simpatia accumulata per il personaggio di Fiona e la fedeltà riposta nella squadriglia. In questo modo il finale, positivo o negativo, sarà frutto del libero arbitrio del giocatore.



Contrariamente a *Shenmue*, in *MGS* il narratore conosce molte più cose del protagonista, e non perde occasione di far sapere al giocatore che la storia è più complessa di quanto Snake sospetti.

Con una simile struttura narrativa, *Ace Combat 3* non può essere visto interamente tramite una sola partita: deve essere rigiocato più volte con l'accortezza di prendere decisioni diverse che sblocchino diversi gruppi di missioni.

Ma Namco ha probabilmente ritenuto troppo cervellotica questa soluzione, pensando che il giocatore avrebbe finito il gioco una volta e lo avrebbe riposto sullo scaffale bollandolo negativamente per la scarsa longevità. Pertanto nelle versioni occiden-

tali *Ace Combat 3* è stato 'linearizzato'. Il titolo risultante prevede trentasei missioni da compiere in sequenza e una storia crivellata da buchi di sceneggiatura. Uno spunto originale è stato quindi soppresso a causa della scarsa fiducia riposta nell'utenza. Oltre che sull'altare della più economica localizzazione.

L'evoluzione del Videogioco, in questo senso, oltre che dalla maturazione dei giocatori, potrebbe dipendere dalla voglia di sperimentare degli sviluppatori e dai rischi che i publisher saranno disposti ad accollarsi.

Visti da fuori

Che cosa ne pensa dei videogame chi per mestiere si occupa di narrazione su altri media? **Videogiochi** scambia due chiacchiere con gli scrittori riunitisi sotto il nome collettivo di Wu Ming e con il regista Marco Manetti, dei Manetti Bros.

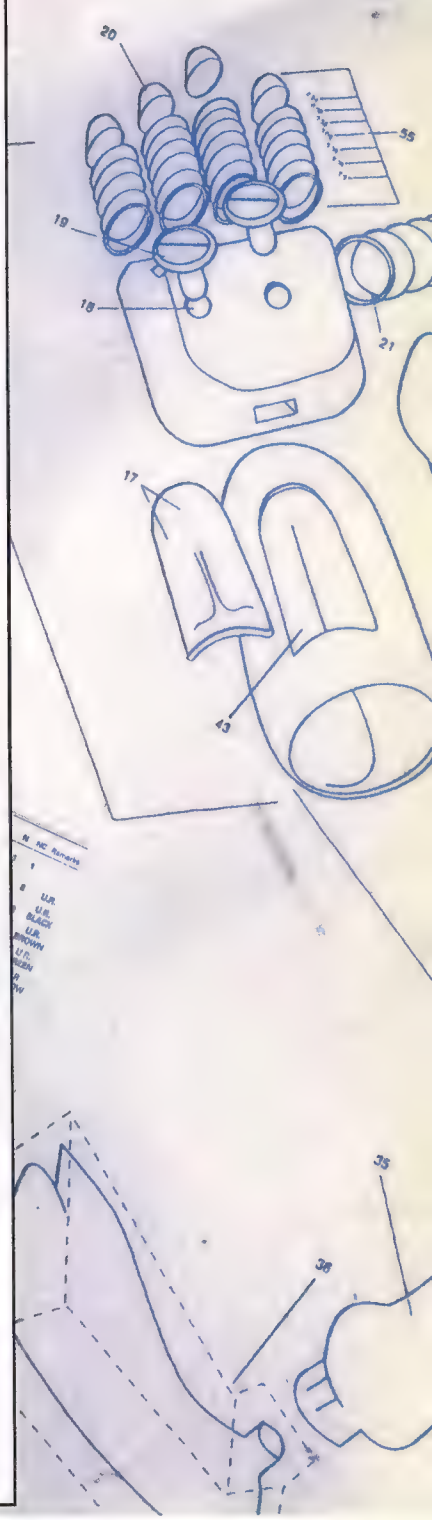
C'è qualche videogioco che vi ha impressionato per la qualità generale del racconto?
Wu Ming: Nei videogiochi di ultima generazione è ormai possibile trovare qualunque tipo di ambientazione storica e fantastica, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Quelli più avvincenti per chi si occupa di narrazione sono ovviamente i videogiochi che hanno uno storyboard complesso e appunto 'narrativo'. Certo, l'occhio vuole la sua parte, e un ammazzatutto con una grafica che spacca fa sempre il suo effetto, ma non è detto che anche un videogioco del genere non possa avere un piano narrativo coinvolgente. Un caso piuttosto eclatante mi sembra quello di *Medal of Honor*, che non a caso prende spunto dal Cinema, più o meno con lo stesso intento: farti vivere l'azione in soggettiva, farti diventare il protagonista di una vicenda 'aperta' in cui il lieto fine non è affatto scontato. Però niente come i giochi di strategia riesce a emulare il lavoro di un romanziere storico. Se pensiamo a quanto e come hanno dovuto lavorare le decine e decine di autori di *Total War* (l'ambientazione di *Medieval* è la più elaborata e ben fatta, a mio avviso, meglio di *Shogun* e di *Rome*), ci rendiamo conto che progettare un gioco di quel tipo non è tanto diverso, almeno in origine, dallo scrivere un romanzo. Immagino che gli autori abbiano fatto ricerche su ricerche, per ricostruire le ambientazioni storiche adatte, esattamente come facemmo noi quando si trattò di scrivere 'Q', tanto per fare un esempio. Dopodiché bisogna ipotizzare i bivi della storia, la gamma di scelte possibili per il giocatore e le catene di combinazioni consequenziali su un planisfero complesso. Questo potrebbe essere paragonato alla stesura di una trama. Forse un gioco che rende perfettamente l'idea di questa parentela è di qualche anno fa: *Amerzone*. Salta agli occhi che prima di progettare il 'gioco' *Amerzone*, gli autori hanno scritto il 'romanzo' *Amerzone*, tanto che buona parte del materiale di cui il gioco è composto sono testi scritti e illustrati, prima che animati. Perfino i tempi (lunghi) sono più simili a quelli della lettura, che a quelli della visione (eppure certe immagini sono bellissime). La paranoica ricerca dei dettagli a cui la storia ti spinge ricorda la detection di Sherlock Holmes in un'ambientazione a metà tra Jules Verne e 'Salvador' di Oliver Stone. Davvero un caso di incontro ravvicinato tra videogiochi e narrativa.

Marco, a giudicare da una citazione inserita in uno dei vostri film, tu e tuo fratello siete grandi fan di Ron Gilbert...
Marco Manetti: *The Secret of Monkey Island*, scritto dal genio Ron Gilbert, resta a tutt'oggi uno dei videogiochi più belli a cui abbia avuto l'onore di giocare e di finire più di una volta. Il mondo di Guybrush Threepwood è quanto di più avviluppante si sia raggiunto finora con i videogiochi pur trattandosi di un gioco comico: il genere che di solito ha più difficoltà a raggiungere una vera e propria dimensione drammatica. Nello scrivere uno dei nostri primi lavori ('Consegna a Domicilio': episodio del film 'De Generazione') ci siamo trovati davanti al problema (anche budgettistico) di mettere in scena una rissa. Ci è istintivamente venuta in mente la geniale sequenza della rissa nella casa del Governatore Marley, nel primo *Monkey Island*. Mai prima d'ora una scena totalmente 'fuori campo' è stata così intensa. Anzi, è il 'fuori campo' stesso a dargli intensità. Capolavoro! L'abbiamo citata (non riuscendoci così bene però!) ringraziando per l'ispirazione Ron Gilbert nei titoli del film!

Un videogioco potrà mai essere un capolavoro narrativo?
Wu Ming: Quando la Dreamworks lancia *Medal of Honor*, tratto da 'Salvate il soldato Ryan', dicendo che il videogame in questione ha anche uno scopo didattico, dice una vaccata (ma del resto Spielberg non è certo un intellettuale). O meglio, può darsi che l'ignoranza abissale dei giovani americani possa rendere utile anche un videogame: lo sapevate che gli Stati Uniti hanno liberato l'Europa occidentale insieme ai partigiani autoctoni? Oltreoceano la scuola è un'opinione. Dopodiché sappiamo che la guerra non è la roba rappresentata nel videogame e i partigiani non erano come 'Ramba' Manon. Insomma, è chiaro che è di intrattenimento che stiamo parlando, esattamente come intrattengono la letteratura, il teatro e il cinema, con l'aggiunta di un elemento ludico ulteriore e dell'interattività. Un gioco può essere un capolavoro narrativo? Non credo che il problema debba essere quello dell'emulazione o della comparazione tra supporti e funzioni diverse. Quello che so per certo è che se da un capolavoro narrativo si può trarre un videogioco, in teoria dovrebbe essere vero anche il contrario. Qualche scrittore di fantascienza ha mai pensato a un 'ucronia' in cui gli Almohadi hanno fermato la riconquista cristiana della Spagna e in piena Europa occidentale permane un regno musulmano fiorentissimo? No? Forse perché non ha mai giocato a *Medieval: Total War*.
Marco Manetti: Il medium, dal punto di vista tecnico, è più che maturo, e la prova ne sono le sequenze riuscitissime di moltissimi videogiochi (*MGS, Tomb Raider, Resident Evil, Max Payne* sono alcuni esempi ma la lista potrebbe essere lunghissima). Manca solo, credo, una sufficiente attenzione alla parte narrativa da parte delle software house.

Spesso i videogiochi denunciano una narrazione, a livello formale, piuttosto rozza. Ad esempio nei dialoghi. Quali direttive bisogna seguire per creare dei buoni dialoghi?
Wu Ming: Abbandonare le suggestioni cinematografiche o fumettistiche che sono sempre troppo stereotipate. Non c'è verosimiglianza se non ci si ascolta quando si parla. Quante frasi finisci quando parli? Quanti congiuntivi usi? Quanti versi fai? Modelli di dialoghi mozzafiato: l'opera omnia di Elmore Leonard e di James Ellroy. Diversissimi ma entrambi fenomenali.
Marco Manetti: Credo che la faccenda dei dialoghi sia una delle più difficili di fronte alle quali si trova costantemente uno sceneggiatore. Non tanto perché i dialoghi siano la cosa più difficile da scrivere, ma forse perché sono la cosa più difficile da valutare. Faccio un esempio: in questo momento io e mio fratello stiamo lavorando con degli sceneggiatori e degli scrittori alla stesura delle sceneggiature di una serie poliziesca che stiamo curando, scritta (in parte) e supervisionata (tutta) da Carlo Lucarelli. Quando gli sceneggiatori mi scrivono dei passaggi della trama del film che non funzionano, o quando la loro prosa non mi rende comprensibile la scena che hanno in mente, io glielo dico e loro (a volte dopo un litigio, a volte subito) bene o male lo fanno. Quando si tratta di dialoghi la storia è molto più complessa. Chi ha ragione? Io che dico che un dato dialogo è insostenibile o loro che lo difendono? Qual è il metro di valutazione di un dialogo? La comprensibilità? L'aderenza alla lingua parlata? Bisogna andare dritti al punto che serve o e meglio girarci attorno? È una faccenda complicatissima. Quentin Tarantino dice: "È un dono, o ce l'hai o non ce l'hai: io ce l'ho". Io e mio fratello abbiamo la fortuna di essere in due, dunque ce li diciamo e poi li scriviamo. È più facile e secondo me vengono meglio!

Vi piacerebbe scrivere lo script di un videogame? Che genere di storia scrivereste?
Marco Manetti: Sì, sì, sì! Sarebbe il coronamento di un sogno! Non so che tipo di storia scriverei, di sicuro farei di tutto per studiare un modo per portare al massimo il livello di suspense presente in un videogame. Forse una roba di spionaggio. Il videogame de 'Il Giorno dello Sciacallo' sarebbe un grande cosa, ad esempio! Se qualche software house sta leggendo sia chiaro: io (e penso anche mio fratello) siamo a completa disposizione per un progetto videoludico interessante, dove ci sia la voglia di 'faticare' per raggiungere un risultato migliore. Anche gratis.
Wu Ming: Sarebbe interessante. Probabilmente sceglieremmo un modello improntato alla detection, che è nelle nostre corde, ma senza escludere uno scenario storico del passato, o del futuro... Magari un thriller ecologico, con un attivista di Greenpeace che deve compiere delle missioni e indagare sulle eco-mafie e sui danni ambientali causati dalle strategie economiche del WTO. Non ci abbiamo pensato, ma chissà che qualcuno non ce lo proponga, un giorno.



Star power

"*Killzone* dovrebbe essere l'*halo* per ps2???? hahahaha!! *killzone* fa schifo! non potrà mai essere meglio di *halo*!!!" Ma perché la gente dovrebbe fidarsi del parere dei clienti di Amazon e di siti affini?

Sono pareri come questo, espressi con un livello di certezza tale da far passare quasi in secondo piano il fatto che il recensore non abbia mai potuto mettere le mani sul gioco di cui parla, che fanno scendere il punteggio di *Killzone* su Amazon a tre stellette e mezzo. *Halo 2* va un po' meglio, con un rating di quattro stellette, ma non c'è da stupirsi dato che, come scrive qualcuno "questo gioco merita di essere comprato anche solo per poter ammirare tutto il santo giorno la sua confezione".

È facile prendere sotto gamba questi deliri da fanboy e giudicarli un semplice spreco di banda, ma a giudicare dallo sforzo che Amazon e altri siti non prettamente specializzati in videogiochi investono nel dare risalto alle recensioni dei lettori è chiaro che queste siano uno dei fattori che i visitatori apprezzano maggiormente. Perché riporre così tanta fiducia in questi pareri amatoriali? Proprio perché sono 'amatoriali', una parola che non dice nulla sulla qualità della recensione, ma solo che è stata scritta per piacere e non per soldi. E in mezzo al carnaio di interventi sobri ed isterici, ben informati e surreali, articolati ed illetterati, che affolla ogni pagina, è possibile pescare qualche opinione davvero interessante.

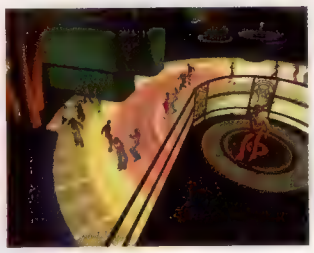
È un mondo radicalmente diverso da quello delle recensioni delle riviste, che viene presentato come professionale, equilibrato e assoluto, e dove i lettori sono sempre più consapevoli che, nonostante l'opposizione più o meno pronunciata di chi scrive, gli inserzionisti stiano facendo tutto il possibile per far sentire la propria presenza.

Amazon non è pensato per i videogiocatori. È pensato per i clienti che vogliono comprare anche giochi. E non ritiene che i giochi richiedono una presentazione specialistica, mettendoli così sullo stesso piano delle raccolte di poesie e dei frullatori a tre velocità, in una sorta di democrazia commerciale e consumistica. Questo significa che, pur non essendo pensato per attirare il videogiocatore incallito, il sistema di raccomandazioni di Amazon è eccellente nell'incoraggiare il giocatore occasionale a provare qualcosa di diverso. Non ci credete? Un cliente che sul sito cerca inizialmente un titolo classico come il nuovo gioco de 'Il Signore degli Anelli' può, con soli sei semplici click, sfrecciare virtualmente davanti a *Rogue Squadron III*, *Mario Kart Double Dash!!*, *Soul Calibur II* e *Ikaruga*, prima di arrivare in territori inesplorati dove lo aspetta l'esilarante *Gitaroo Man*. In ogni nuova pagina c'è l'opinione rassicurante di un proprio pari, che permette di conoscere le sue preferenze in fatto di giochi ed eventualmente scoprire qualcosa di inaspettato.

Amazon è omertoso in merito a dati di vendita e numero di visitatori, ma è indubbio che la fetta di mercato ricoperta dal colosso delle vendite online sia in costante crescita. E la ragione più apparente del suo successo dovrebbe fornire ad ogni settore di quest'industria (PR, rivenditori e riviste, tanto per citarne alcuni) parecchio su cui riflettere...

Xbox o juke-xbox?

Vedete, è una console per videogiochi, niente di più. Non è un cavallo di Troia che attenta al dominio del vostro soggiorno. Così dice Microsoft. O meglio, 'diceva'...



Ovviamente *loro* erano sospettosi: lo sono sempre quando si parla di Microsoft. La società di Redmond genera sospetti anche quando rilascia una innocua press release, figurarsi nel caso prenda un'importante decisione strategica volta ad esplorare un nuovo settore economico.

Secondo *loro*, Xbox non aveva niente a che fare con i videogiochi: era una mossa tesa a creare un oggetto per l'entertainment a 360°, che era una mossa con cui Microsoft poteva quindi controllare i soggiorni di tutte le case, che era una mossa con cui Microsoft poteva poi controllare il mondo, gli oceani e Iddio stesso. A Microsoft non rimaneva altro da fare che ripetere: "Xbox è una console per videogiochi. Xbox è una console per videogiochi. Xbox è una console…"

Per il karaoke. Alla fine dello scorso anno, Microsoft ha infatti lanciato *Music Mixer*, etichettato come "Il titolo definitivo nel campo dell'intrattenimento digitale del ventunesimo secolo". Come potete notare, in questa frase non si accenna ai giochi, ma non abbiate paura perché se ne parla sul sito ufficiale: "Prendete i già eccellenti giochi per Xbox e le capacità DVD, e aggiungete *Xbox Music Mixer* per dare vita a un genere completamente nuovo di divertimento digitale". Potete vedere foto, guardare film e cantare col karaoke. Completamente nuovo.

In altre parole, è esattamente l'hub digitale per l'entertainment a 360° che loro temevano tanto. Il che è ironico, considerando che molti di loro hanno lavorato a *Xbox Media Player*, un programma per Xbox modificati che, un anno fa circa, permetteva di fare la maggior parte delle cose che consente di fare *Xbox Music Maker*. Forse il lavoro dei pirati ha incoraggiato Microsoft a spingersi in quella direzione. O forse il sistema PSX di Sony, un chiaro tentativo di portare PS2 nei salotti delle persone che non giocano, ha spinto Microsoft ad affrettare i tempi. O forse, più probabilmente, era tutto pianificato da tempo. Loro ne sono certi.

I karaoke per console non costituiscono una novità e si vedono in giro dai tempi di *Karaoke Studio* per NES, e forse anche prima. Non tanto tempo fa Sega ha lanciato un add-on per il karaoke per Dreamcast, prodotti simili in formato DVD sono recentemente usciti per PlayStation2 e quest'anno *Singstar* di Sony sfiderà finalmente *Karaoke Stage* (aka *Karaoke Revolution*) di Konami e l'inossidabile *Dream Audition* di Jaleco.

La domanda è: può l'occidentalizzazione di questo fenomeno trasformare le console in qualcosa di più di semplici macchine da gioco? E in caso positivo, cosa cambierà nel modo di giocare? E *loro* cosa ne pensano?

Computer Magazine raddoppia

rivista + 2 CD-ROM = 5,50 €

Computer Magazine questo mese ti aspetta in edicola con 2 versioni:

✔ rivista+2 CD+libro "Come fare - Word" a soli 8,90 € anziché 13,40 €

✔ rivista+2 CD a 5,50 €

rivista + 2 CD-ROM + libro = 8,90 €

anziché ~~13,40~~ €

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: atroce, due: indegno, tre: deprimente, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette: buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati di Videogiochi

Project Gotham Racing 2
Domanda del mese #01: esiste un modo migliore per convertire all'online gaming tutti coloro che non hanno mai giocato in Rete?

Donkey Konga
Domanda del mese #02: esiste un modo migliore per convertire al ritmo tutti coloro che non hanno mai impugnato uno strumento musicale?

The Legend of Zelda: Collector's Edition
Domanda del mese #03: esiste un modo migliore per convertire al retrogaming tutti coloro che hanno iniziato a giocare con PlayStation?

Prince of Persia
Domanda del mese #04: esiste un modo migliore per convertire un classico dell'era bidimensionale? Le risposte, come sempre, sulla via di Damasco…

(PlayStation2) Ubisoft (GameCube) Nintendo (GameCube) Namco (Xbox) Bizarre Creations

"21 modi per dirti ti amo" / 2

Quello che **Videogiochi** ha apprezzato…

Gli headshot a tradimento durante i combattimenti online a *SOCOM*.

Le sessioni notturne di multiplayer in 4 giocatori a *Donkey Konga*.

La pubblicazione dei libri sui videogiochi della collana Ludologica.

Aver potuto esplorare i limiti delle proprie capacità psico-motorie sui percorsi musicali di *Amplitude*.

Coloro che non hanno comprato videogiochi PAL con prezzo di copertina ingiustificatamente elevato.

Tutti gli over-40 che hanno provato *EyeToy: Groove* in pubblico.

Il calo generale dei prezzi delle console.

La possibilità di rallentare il tempo, di prendere a pugni un proiettile e di rispedirlo al mittente in *Viewtiful Joe*.

Le ore trascorse a ripetere la stessa sezione di *Ikaruga* per eseguire la giusta concatenazione di bianco e di nero.

Le pellicole cinematografiche degli ultimi mesi che non hanno rappresentato il videogiocatore come un ragazzino inebetito. Ovvero nessuna.

La prima alba vissuta in viaggio in mare aperto in *The Wind Waker*.

Chi si è avvicinato al videogioco e ha scoperto un mondo diverso da quello che gli aveva raccontato la stampa generalista.

I LAN Party di 8 ore a *Battlefield 1942* a base di pane e Nutella.

Le partite in treno con un Game Boy Advance SP.

La capacità di reinventare un classico degli autori di *Le Sabbie del Tempo*.

I videogiocatori che hanno capito che non esiste un modo giusto o sbagliato di videogiocare o di parlare di videogiochi.

I giochi troppo giapponesi per essere convertiti al mercato occidentale.

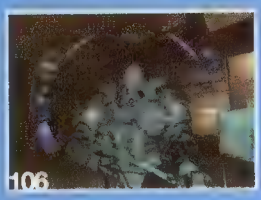
Tutti coloro che, nei centri commerciali, hanno smentito pubblicamente un promoter di videogiochi che stava raccontando idiozie.

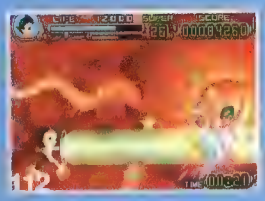
Le frasi di scherno urlate nel microfono durante i multiplayer online.

Tutti coloro che hanno criticato costruttivamente il lavoro della redazione.

Chi ci ha creduto e continua a crederci, ingenuamente, come noi…

Commenta i '21 modi per dirti ti amo' o invia i tuoi 'N modi per dirti ti amo' (riferiti al passato dei videogiochi) all'indirizzo della posta di **Videogiochi**: videogiochi@futuremediaitaly.it

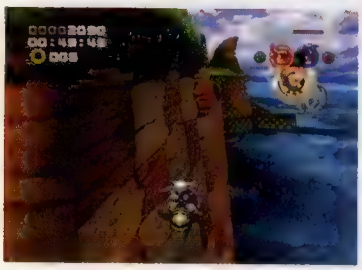




Sonic Heroes (PS2, Xbox, GC) p100
O.TO.GI 2 (Xbox) p102
I-Ninja (PS2, Xbox, GC) p104
Deus Ex: Invisible War (Xbox, PC) p106
Front Mission 4 (PS2) p108
Mafia (PS2, Xbox) p110
Astro Boy: Secret of the Atom Heart (GBA) p112
Baldur's Gate: Dark Alliance II (PS2, Xbox) p114
Bujingai (PS2) p116
Shikigami No Shiro 2 (PS2, GC, DC) p117
SNK vs Capcom: SVC Chaos (PS2) p118
Fullmetal Alchemist (PS2) p119
James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, Xbox, GC) p120
Karaoke Revolution (PS2) p123
Need for Speed Underground (GBA) p124
Max Payne (GBA) p125

Sonic Heroes

Sistema: **PS2, Xbox, GC (ver. testate)** Versione: **Europea** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Sonic Team** Multiplayer: **2 Split-screen**



La scelta del team influisce sulla difficoltà del gioco e sugli obiettivi da raggiungere, stimolando la rigiocabilità

Yuji Naka sapeva di non poter battere Mario sul suo stesso terreno. Era consapevole di dover puntare su qualcosa di totalmente diverso piuttosto che di analogo, di 'acuminato' piuttosto che di 'paffuto', di complementare piuttosto che di concorrenziale. Gli serviva l'action game più veloce del mondo, e l'unico personaggio che sarebbe stato in grado di percorrerlo. Sonic nasce nel 1991 in una galleria del vento.

Il passaggio dal 2D al 3D non è mai stato facile per la mascotte Sega. Laddove la duttilità di Mario gli ha permesso di prestarsi all'invenzione di quel capolavoro che risponde al nome di *Mario 64*, per sua stessa natura Sonic non ha saputo piegarsi alle istanze del free roaming. Almeno non senza smettere di correre. E se Sonic smette di correre, muore.

Con *Sonic Heroes*, la serie conserva la sua prospettiva tridimensionale, ma compie un salutare passo indietro in termini di dinamica di gioco, esiliando quegli elementi adventure che nelle ultime edizioni non solo ne rallentavano il ritmo, ma manifestavano l'incapacità di Sonic Team di allestire una regia virtuale efficace e puntuale. È quindi confortante scoprire in *Sonic Heroes* la presenza di livelli prevalentemente 'rettilinei', con rari momenti di divagazione a 360° gradi ed una telecamera prevalentemente stazionaria e puntata nell'unica direzione possibile. In certi casi i problemi di inquadratura si fanno sentire, ma almeno non inficiano l'esperienza complessiva con la medesima persistenza delle passate edizioni di *Sonic Adventure*.

> "Con *Sonic Heroes*, la serie conserva la sua prospettiva tridimensionale ma compie un salutare passo indietro in termini di dinamica di gioco"

Pur rinnegando il passato recente, *Sonic Heroes* ne recupera tutti i protagonisti, organizzandoli in quattro squadre da tre elementi ciascuno: Team Sonic, Team Dark, Team Rose e Team Chaotix. Ogni team si compone di un personaggio veloce (ad esempio Sonic), uno potente (Knuckles) ed uno in grado di volare (Tales). Scelto il terzetto con cui si intende affrontare l'avventura, il giocatore è libero di assumere il comando di ciascuno dei tre personaggi, semplicemente portandolo in testa alla 'cordata' con la pressione di un tasto. Questa operazione non solo permette di sfruttare le specifiche abilità del team leader del momento, ma influenza l'assetto del team stesso, assieme al tipo di manovre d'attacco orchestrabili.

Un livello tipico di *Sonic Heroes* vede impegnati in traversate ad alta velocità di lunghi rettilinei e giri della morte, raccogliendo gli indispensabili anelli del caso, travolgendo l'esercito robotizzato nemico con attacchi speciali e soprattutto modificando continuamente la configurazione del team per adattarla alle mutevoli condizioni di gioco. Bonus e power-up si sprecano come nella migliore tradizione e non mancano percorsi differenti pensati per mettere alla prova le caratteristiche di ciascun elemento del team.

Scorrere fra i vari personaggi è reso più agevole dall'impiego di due tasti, ad ognuno dei quali è associato uno dei due personaggi non utilizzati. Dal momento che i tre vengono scambiati continuamente, allo stesso tasto non corrisponde sempre il medesimo elemento del team, il che costringe a lanciare occhiate frequenti alla formazione schematizzata in un angolo dello schermo per avere sempre presente la corrispondenza corrente tasto-personaggio. Curiosamente, non è possibile modificare il team leader durante i salti, o più in generale mentre si è in volo, il che soffoca ogni desiderio di eseguire sofisticate combo aeree. Sarebbe stato eccezionale poter spiccare un balzo con Sonic, prolungarlo con Tales, ritornare al comando del porcospino per abbattere una serie di nemici

Il sistema di controllo soffre ancora di una certa schizofrenia alle alte velocità. Provare a registrare la direzione con piccoli tocchetti sul pad raramente produce esiti soddisfacenti

in volo e quindi passare a Knuckles per concludere il tutto con un atterraggio 'esplosivo'.

Ma al di là di questa trascurabile mancanza, *Sonic Heroes* presenta diversi problemi, a partire dalla facilità con cui si può precipitare verso morte certa per via di un'errata valutazione prospettica, alla generale mancanza di ritmo e fluidità che attanaglia le prime, timide perlustrazioni dei livelli. Una volta assimilati questi ultimi, l'esperienza migliora, sostenuta dalla reale possibilità di concludere la 'traversata perfetta', ma per allora avrete praticamente visto tutto ciò che *Sonic Heroes* ha da offrire.

Voto: Sei su dieci

All'ingresso di un 'triplo-loop', è importante assumere la corretta formazione affinché ogni elemento del team passi sopra una delle tre pedane di accelerazione. In questo modo ogni membro della squadra percorrerà una diversa arcata del loop, raccogliendo i rispettivi item

Multipiattaforma

Esistono giochi multipiattaforma praticamente indistinguibili nelle loro varie versioni (si pensi a *SSX3*), ed altri invece che presentano sensibili alterazioni qualitative da un'edizione all'altra. È il caso di *Sonic Heroes*. Curiosamente, la versione migliore non è quella Xbox bensì quella GameCube, grazie soprattutto ad un frame rate sufficientemente stabile da rendere giustizia alla speditezza di Sonic e compagni. La versione Xbox denuncia qualche incertezza, ma i 60fps restano quasi costanti. La pecora nera del trio è la versione PlayStation2. Sonic Team ne ha evidentemente curato lo sviluppo nei ritagli di tempo dal momento che non solo è l'unica versione a viaggiare a 30fps e a soffrire di alcuni problemi audio, ma il sistema di controllo nei menù ricalca la 'mappatura' giapponese, con il tasto Cerchio piuttosto che l'X deputato alla conferma. Dimenticanza?

O.TO.GI Hyakki Toubatsu Emaki

Sistema: **Xbox** Versione: **Giapponese** Produttore: **From Software** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

I personaggi a disposizione del giocatore vantano un diverso armamentario, capace di influenzare in maniera decisa la difficoltà di risoluzione dei vari livelli

Se è vero che i videogiochi non sono altro che un enorme sonaglio, capace di affascinare, incantare e stordire una manciata di generazioni di 'bambini' grazie ad un tripudio di luci, suoni e colori, allora è anche vero che il primo episodio della saga di *Otogi* rappresenti uno dei giocattoli più cesellati, bilanciati, belli capitati tra le mani di **Videogiochi** negli ultimi anni. Affascinante per via delle tinte e dell'iconografia di una cultura 'altra', oltre che curioso perché risonante di armonie lontane sia sotto il profilo compositivo che sotto l'aspetto emozionale, il titolo sviluppato da From Software è una di quelle gracili ma potenti poesie haiku che, come *Panzer Dragoon Orta* o *Crimson Sea*, a intervalli irregolari spezzano il brullo terreno occidentale della line-up Xbox.

Il seguito di *Otogi* si costruisce, ovviamente, sulle fondamenta del primo episodio, migliorandone, ingrandendone e approfondendone praticamente ogni aspetto, partendo dal cast di personaggi selezionabili (che, oltre alla elegante prepotenza di Rayko, questa volta può contare altre cinque allegorie), passando per la trasversale gestione dell'inventario (più che mai complicata dall'ostacolo linguistico che si intromette anche fra l'utente e la comprensione del briefing prima di ogni missione) e giungendo infine alla limatura del (già pur ottimo) sistema di evoluzione.

"Il seguito di *Otogi* si costruisce sulle fondamenta del primo episodio, ingrandendone e approfondendone praticamente ogni aspetto"

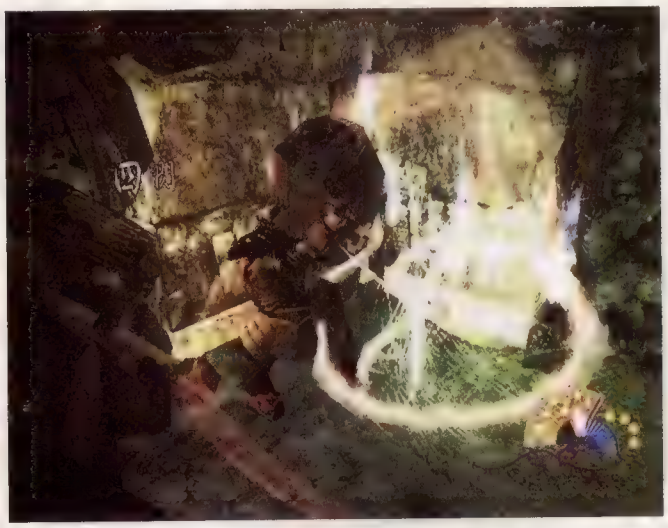
Il tutto, però, sfocia pericolosamente in una esperienza ludica sovrastrutturata, completamente dimentica dell'istintiva limpidezza del primo capitolo, come sottolineato dallo tsunami grafico e sonoro sollevato davanti agli occhi, increduli e turbati, del giocatore. Sotto il profilo tecnologico *Otogi 2* è la manifesta dimostrazione della viscerale potenza di calcolo della console Microsoft, addomesticata dal team di sviluppo e concretizzata in una serie di ambientazioni surreali e spaventosamente ampie (ora, ancor più che nell'episodio originario, costruite su geometrie verticali), in una pletora di creature demoniache magistralmente reinventate ed animate (al cui centro palpitano i cuori dei personaggi selezionabili) e, ancora, in un devastante temporale di abbagli luminosi e di effetti particellari.
Il giocatore, costretto ad attraversare il mondo evocato dal team di sviluppo, si ritrova così continuamente stupefatto (anche per via della notevole componente visionaria propria di entrambi gli episodi di *Otogi*) ma nel contempo infastidito, obbligato ad agire in un ambiente troppo ricco, troppo denso, drammaticamente sempre più sbilanciato verso dei rallentamenti del frame rate che paralizzano (letteralmente) l'immagine, come nella maestosa pugna, intorno ad una torre dall'inquietante architettura, contro centinaia e centinaia di orrorifiche maschere fluttuanti. E questo non è grave in senso assoluto (del resto numerosi cali dell'aggiornamento su schermo sfrangiavano anche il primo capitolo), ma proprio perché ennesima ed evidente dimostrazione dell'arricchimento barocco e ridondante (operato a livello narrativo, strutturale e tecnologico) di un gioco che, se fosse un'opera musicale, ricadrebbe nel soffocante abbraccio del progressive degli anni '70.

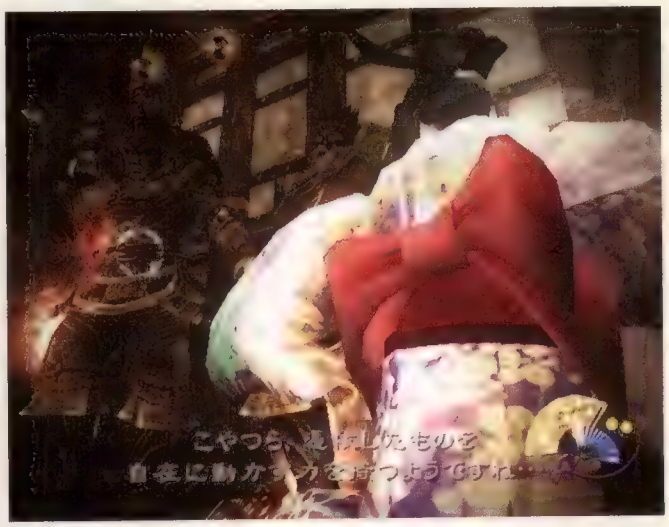
Eppure *Otogi - Hyakki Toubatsu Emaki* funziona, illude, esalta, esplode in meccaniche ludiche che, pur rovistando nello scrigno delle ingegnose intuizioni del primo episodio, riescono a trasformare i semplicistici combattimenti in eleganti danze a mezz'aria, non dissimili da quelle palpitanti e schizofreniche di *Z.O.E. The 2nd Runner*, appoggiandosi inoltre ad un sistema di controllo ancor più invisibile e raffinato di quello utilizzato originariamente. E ancora, momenti epici e impensabili (perché teoricamente irrealizzabili sotto il profilo tecnologico), come lo scontro con decine di lignee statue animate all'interno di uno sfarzoso tempio, non possono far altro che andare ad incastrarsi in maniera indelebile nell'immaginario dell'intera comunità videoludica, proprio come le battaglie sulla superficie aliena di Bungie, o le tremolanti passeggiate nei corridoi costellati di vetri infranti della magione di Mikami.

Videogiochi ha gli occhi, le orecchie e la mente stanchi, dopo aver agitato, scosso e maltrattato il suo nuovo giocattolo, e sente il polso indolenzito, perché il secondo episodio

Lezione di folklore

La storia di Raiko, che prosegue nel contesto narrativo del secondo episodio, è stata raccontata innumerevoli volte attraverso svariate pratiche, come le rappresentazioni del teatro Kabuki, le composizioni di musica classica e le stampe su legno. Il notevole dispiegamento di mezzi (immaginifici, storiografici, tecnologici) operato da From Software per veicolare in forma digitale l'essenza più intima della superstizione orientale non deve essere trascurato, ma applaudito e nobilitato da un lavoro di localizzazione che si spera sarà attento e rigoroso, ancor più di quanto accaduto per l'episodio originale.





di *Otogi* è sì un sonaglio ancor più luminoso, più iridescente e più rumoroso di quello con cui aveva pasticciato solo sei mesi fa, ma anche più pesante, sfiancante, meno bilanciato. E sebbene **Videogiochi** sia certa che buona parte dell'evoluzione del medium videoludico passi (anche) attraverso titoli come questo, è anche dubbiosa (per motivi che dovrebbero essere chiari a tutti, o che comunque lo diventeranno presto) del fatto che sia il caso di rallegrarsene edonisticamente. E così, mentre l'articolazione pulsa dolorosamente, **Videogiochi** abbandona il suo trastullo a guisa di pad e, irrispettosa del mero e vuoto giudizio numerico, ritorna meditabonda ad acquerellare lastre di vetro, stringendo fra le dita il piccolo, leggero, pennello di *Mojib Ribbon*.

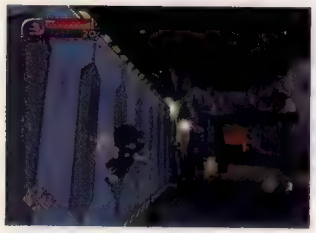
Voto: Otto su dieci

La colonna sonora si segnala più per la sua dimensione evocativa che per ritmica e struttura melodica, arricchendo di sapori ed umori tradizionali una scura storia raccontata per immagini

A livello scenografico il seguito di *Otogi* bissa e supera gli ottimi risultati del primo capitolo, caracollando tra disturbanti panorami idilliaci e affascinanti incubi architettonici

I-Ninja

Sistema: **PS2, Xbox (ver. testate), GC** Versione: **Americana** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Argonaut Games** Multiplayer: **No**



Il numero degli avversari eliminati determina il progressivo potenziamento della spada, in modo da semplificare i livelli già affrontati dotando il giocatore di un'arma più potente

Se tutti i videogiochi d'azione del mondo, ad un certo momento, venissero giù, e i detriti precipitassero in ordine sparso in un altro videogioco, il risultato non sarebbe troppo dissimile da *I-Ninja*.

L'ultima opera Argonaut non è solo un classico action-platform tridimensionale. È soprattutto l'esaltazione del cliché, la celebrazione del melting pot. Il ninja deformato di Namco saccheggia vent'anni di videogioco e s'impegna nel tentativo di creare qualcosa di nuovo. Ma non intuisce il paradosso di fondo. Il sistema di accesso ai livelli sfrutta un modello a sblocco progressivo, simile a *Super Mario 64*. L'esplorazione riprende i ritmi lineari di *Crash Bandicoot*, con qualche escursione in *Jak & Daxter*. Il sistema di controllo permette di correre su parete e saltare tra superfici verticali, esattamente come in *Prince of Persia*.

"Un gioco composto con i cadaveri di altri giochi. L'aspetto è migliore di quanto si possa supporre, ma l'odore di fondo lascia intuire le origini"

Ma l'istinto al plagio del ninja non si ferma alla struttura di base. Il combattimento si avvale di un semplice sistema di attacchi con la spada, in puro stile *Shinobi*. Le sezioni stealth versano il loro minimale contributo a *MGS*. Le fasi d'azione si arricchiscono di brevi percorsi da completare in corsa accelerata o di superfici da grindare, ispirandosi a *Sonic Adventure*. La possibilità di agganciarsi ad una grossa palla metallica introduce sezioni assolutamente simili a *Super Monkey Ball*, nelle quali rotolare in lunghi tunnel o su instabili percorsi sospesi.

I-Ninja è un elogio della citazione. Ed è forse per questo che non riesce mai ad imporre la sua personalità. Livello dopo livello, sembra quasi di percepire lo sforzo supremo degli sviluppatori, intenti a distrarre il giocatore, costringendolo a completare obiettivi differenti, frammentando l'azione senza fossilizzarsi sul platform puro, in un'indiretta glorificazione del minigame. Ma senza una degna trama a dare continuità, con livelli che, dopo una prima missione, si aprono in genere alla raccolta di monete rosse o al completamento a tempo, la sensazione inevitabile è quella del B-Game. O meglio: del gioco per minori di anni 12.

È il character design a proporsi come elemento relativamente più originale del gioco Namco. La caratterizzazione del ninja disegna un personaggio ironico, surreale, probabilmente non approfondito quanto necessario, ma con alcuni buoni spunti che lo avvicinano al prototipo di eroe demenziale esaltato da Viewtiful Joe. Nel ninja convivono gli atteggiamenti marziali di Bruce Lee, la potenza dell'Hotsuma di *Shinobi*, l'azione stylish del Neo di 'Matrix'.

Alcuni problemi di aliasing non pregiudicano l'esperienza di gioco. La generale solidità degli scenari garantisce infatti una buona immersione nell'azione. Il gioco supporta la modalità widescreen

Il superamento di un livello viene celebrato da un urlo soffocato con gli occhi spiritati, in puro 'stile Lee'. Il salto sopra una piattaforma viene accompagnato da un'animazione del ninja in sarcastico equilibrio su due dita. Piccoli tratti per piccoli protagonisti. Ma la scarsa attenzione riposta nella caratterizzazione degli altri personaggi (ad eccezione del sensei, maestro e guida, sempre prodigo di indicazioni e di umorismo surreale) mortifica l'aspetto narrativo del gioco, abbandonando il giocatore di fronte ad un mondo mediamente stereotipato, generalmente prevedibile, nel quale il giocatore ha la certezza del nitrito.

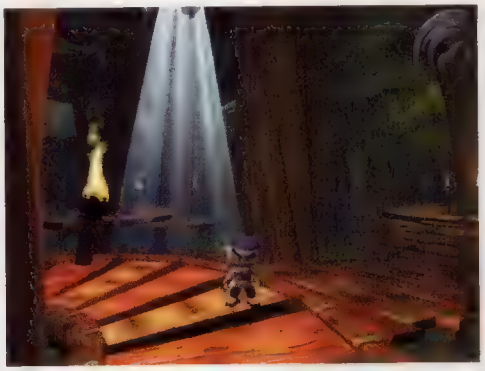
Il design del gioco è semplice, cartoonesco, non stupisce in nessuna occasione, ma riesce comunque ad offrire un degno impatto estetico. Nonostante questo, la sensazione che accompagna il giocatore durante tutta l'avventura è quella della 'produzione di secondo livello'. O meglio: del gioco per minori di anni 12.

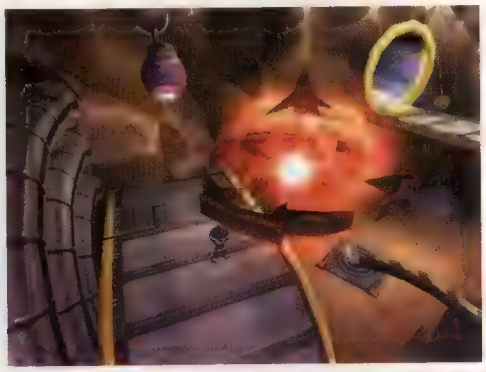
I-Ninja viene accolto con sospetto, viene apprezzato a breve termine, per poi spegnersi dopo alcune ore di gioco. Il giocatore esperto soffre il perpetuo senso di deja-vu, accusando al contempo la diffusa semplicità del design. I livelli corrono spesso lunghi e dritti, banali, inevitabili, offrendo qualche soluzione interessante, ma non riuscendo nel compito di garantire un costante stato di veglia.

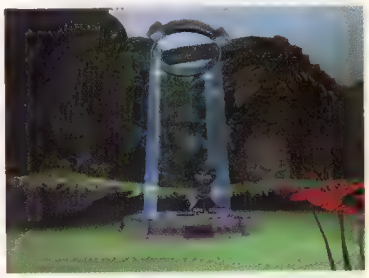
Il divertimento puro, presente in buone dosi quando il gioco introduce nuovi elementi, resiste ai colpi della ripetitività solo nel caso del giocatore privo di esperienza, che non abbia ripetuto milioni di volte quelle stesse azioni. A lui Namco dedica la sua opera. A lui **Videogiochi** la consiglia.

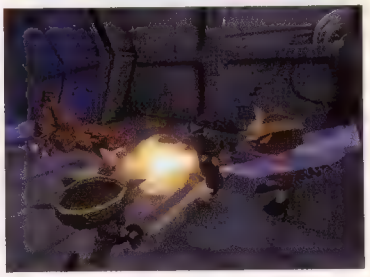
Per il resto, *I-Ninja* è un Frankenstein-game. Un gioco composto con i cadaveri di altri giochi. L'aspetto è migliore di quanto si possa supporre, la prestanza raggiunge a tratti buoni livelli, ma l'odore di fondo lascia intuire le origini. Il limite di *I-Ninja* è forse nella sua incapacità di rinunciare alla citazione. Esattamente come questa recensione...

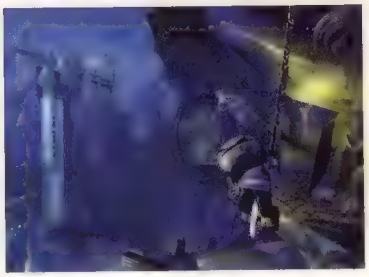
Voto: | Sei su dieci



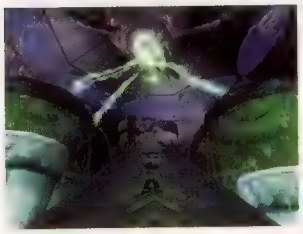


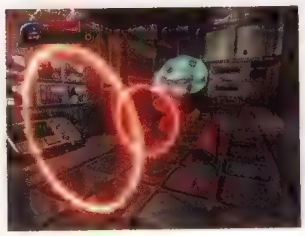






Il sistema di sblocco dei livelli si basa sul colore della cintura del ninja. Per raggiungere il grado superiore è necessario completare un determinato numero di missioni





Citazionismo

Negli interstizi di *I-Ninja* si nascondono continui richiami ad altri giochi. I ganci ai quali appendersi ed oscillare riprendono *Rayman*, così come la possibilità di planare usando la spada come elica. Gli scontri volanti con alcuni boss si ispirano chiaramente a *Dragonball* o *Bastard!*. I robot avversari che si dividono in due dopo un colpo speciale richiamano lo stile di *Shinobi*. Oltre ai diversi minigiochi con mirino, la cui ispirazione si perde nella notte dei tempi, i giocatori veterani ritroveranno anche citazioni dotte, come lo scontro pugilistico in prima persona a bordo di un robot, molto simile a quanto visto in *Ganbare Goemon 2*, pubblicato nel 1993 per Super Famicom.

Deus Ex: Invisible War

Sistema: **Xbox (ver. testata), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Ion Storm** Multiplayer: **No**

Sebbene il gioco consenta di salvare liberamente, dover attendere circa 20 secondi di caricamento dopo ogni morte non è esaltante. Un'attesa analoga è prevista nel passaggio fra le varie macrosezioni dell'area di gioco

Ambientato venti anni dopo il 'Collasso' provocato da JC Denton nel primo *Deus Ex*, *Invisible War* racconta una storia complessa, ma in maniera maldestra. Diverse fazioni apparentemente in lotta fra loro si contendono i servigi del protagonista Alex D (o della protagonista, dal momento che il gioco permette di scegliere il sesso del proprio alter ego) invitandolo ad imbarcarsi in missioni dagli obiettivi contrastanti. Una parte potrà chiedere di assassinare uno scienziato, mentre l'altra inviterà a parlarci per ottenere informazioni in merito al progetto su cui sta lavorando. Il che è senz'altro un modo efficace per far sentire il giocatore una variabile importante nello sviluppo della storia, almeno finché non si rende conto che il peso delle sue scelte non è poi così significativo. Ogni fazione dimenticherà infatti le vostre eventuali disobbedienze ed è possibile cambiare 'partito' liberamente fino a poco prima della fine. In questo modo il giocatore fatica ad affezionarsi ai vari attori della cospirazione in atto, basando le proprie scelte più sulla curiosità che sul rispetto dell'ideale che muove i suoi committenti.

Il sistema di dialogo con gli NPC è spesso agente di scelte 'accidentali'. Alex D tende infatti ad 'aprirsi' più del dovuto con gente che neanche conosce, divulgando informazioni che magari il giocatore vorrebbe tenere per sé. Può inoltre capitare che scegliendo una frase apparentemente innocua dall'elenco di alternative disponibili ci si ritrovi al servizio di qualcuno che si intendeva piuttosto assassinare.

Questo perché il gioco non offre quella libertà che le premesse lasciano intendere. Per esempio, sebbene da un certo momento in poi si renda disponibile un mezzo di trasporto aereo per spostarsi fra le varie locazioni, il gioco impedisce di approfittarne finché la sceneggiatura non dà il via libera. Pertanto può capitare di aver ottenuto gli elementi necessari per completare una sub-quest lasciata in sospeso altrove, ma di non potervi più accedere.

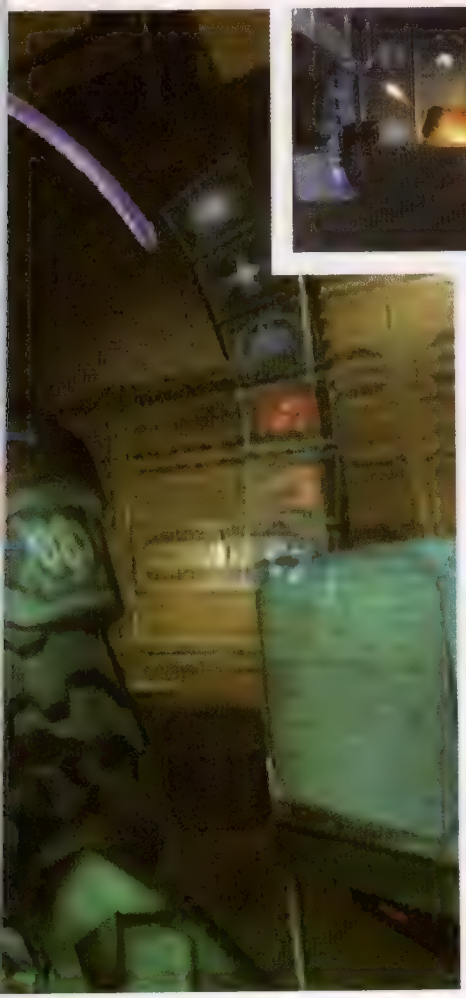
> "*Invisible War* offre una stupefacente flessibilità operativa. Quasi ogni istante del gioco può essere affrontato in modi differenti"

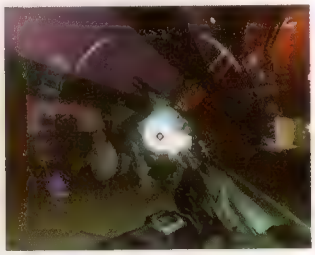
Da un punto di vista meno macroscopico, *Invisible War* offre una stupefacente flessibilità operativa. Quasi ogni istante del gioco può essere affrontato in modi differenti. In teoria, per accedere alla metropolitana è necessario pagare il biglietto. Potete comportarvi civilmente e sborsare l'opportuna pecunia, oppure prendere il condotto d'aerazione che sfocia alle spalle del gabbiotto per uccidere la guardia che lo abita o per stordirla o semplicemente per scivolare alle sue spalle. Inutile dire che ciò comporta diversi rischi. Come finire crivellati di proiettili ad esempio. Ancora, una porta bloccata da un sistema di chiusura elettronico può essere aperta recuperando il codice segreto, usando sistemi di scasso 'usa e getta', lanciando una granata o sparando alla vetrata che dà eventualmente accesso alla stanza. L'inibizione dei sistemi di sicurezza (telecamere e sentinelle robot) può passare attraverso l'hackeraggio della rete informatica, l'interruzione della corrente elettrica, la detonazione di una granata ad impulsi elettromagnetici o il controllo remoto psichico.

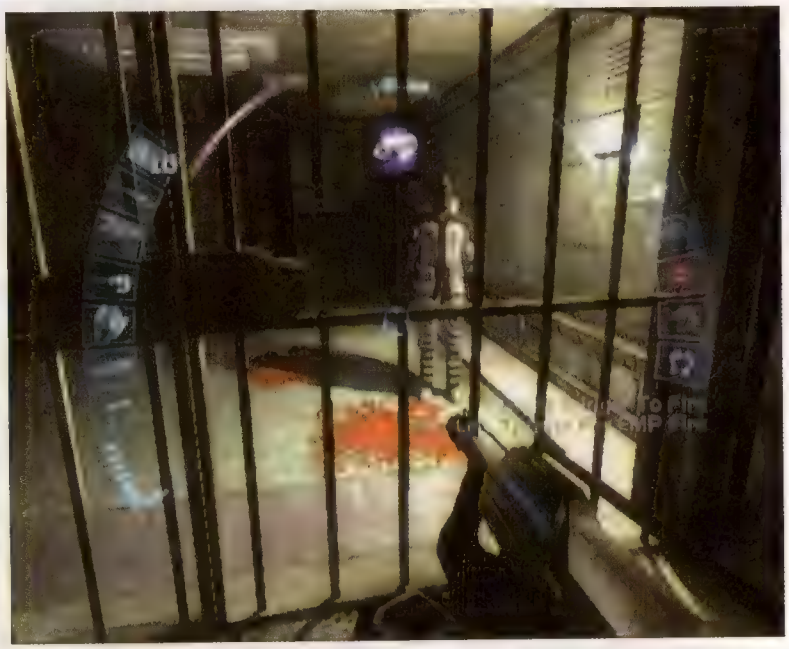
Chiaramente il numero di alternative percorribili dipende dagli oggetti presenti nell'inventario, dal tipo di modifiche apportate alle proprie armi e dai poteri speciali acquisiti attraverso l'installazione dei 'biomod' nel proprio corpo. Dal momento che l'inventario ha una capienza limitata, che ogni arma può montare solo due modifiche e che non si può disporre contemporaneamente di tutti i super poteri concessi dal sistema di upgrade, il giocatore è chiamato ad operare delle scelte in fase di allestimento in funzione dello stile di gioco che intende adottare.

Invisibile War impiega inoltre un sistema di munizioni universale, vale a dire che qualsiasi arma, dal fucile di precisione alla pistola, attinge al medesimo 'vano proiettili'. Sebbene appaia come una bizzarra semplificazione, questa impostazione riesce a stimolare l'uso ragionato dei propri strumenti offensivi. Dal momento che i consumi di un'arma si ripercuotono sulle altre, risparmiare significa impiegare quella più adatta ad abbattere il nemico del caso.

In linea generale, maggiore è la libertà concessa al giocatore, maggiori sono le chance che questi infranga la sospensione dell'incredulità. In *Invisible War* questo è particolarmente vero: potete entrare in un appartamento riccamente dettagliato, parlare con il suo occupante e poi stravolgergli l'arredamento rubandogli da sotto il naso ogni item utile senza che manifesti alcun disappunto.







Prestare ascolto alla raggelante voce sintetica dei robot della sicurezza aiuta a capire se si è ancora oggetto o meno delle loro ricerche

Analogamente, è possibile avvicinare qualsiasi civile imbracciando un lanciafiamme senza comprometterne l'apertura al dialogo.

L'IA dei nemici è inoltre letargica per non dire inesistente. Durante gli scontri a fuoco non denunciano alcun istinto di autoconservazione: ignorano le granate scagliate al loro indirizzo, talvolta lanciano le proprie ai piedi dei loro stessi compagni... In altre parole, adottare un approccio stealth per evitare il conflitto è preferibile per il bene del gioco ancor prima che per la propria incolumità.

Per concludere, *Invisible War* riesce ad affascinare per la sua storia, la sua articolata gestione del personaggio e in certi momenti per le sue atmosfere da survival horror, ma una lunga serie di seppur piccoli difetti, una maldestra implementazione delle sub-quest e più in generale un'aria da gioco incompleto gli negano il diritto di significare più del suo illustre predecessore.

Voto: Sette su dieci

Se già su un P4 a 2.8GHz con Radeon 9800XT *Invisible War* denuncia incertezze nel frame rate ad una risoluzione di 640x480, potete facilmente indovinare le performance della versione Xbox. Fortunatamente il ritmo di gioco non è generalmente dei più frenetici

È tutto finto

La seppur sofisticata fisica di gioco soffre di una errata calibrazione del coefficiente 'gravità terrestre'. I cadaveri possono essere presi e scagliati a decine di metri di distanza come fossero bambole di pezza, il che rende ridicola l'impossibilità di trasportare taluni barili ed altri oggetti perché ritenuti dal gioco 'troppo pesanti'. Curioso inoltre che la fisica rag-doll entri in azione solo dopo aver abbattuto l'avversario, il quale, durante le sparatorie, assorbe proiettili senza subire alcun contraccolpo.

Front Mission 4

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **No**

La trama inizia 'saltellando' fra due filoni narrativi apparentemente distinti. Il primo racconta un'appassionate investigazione, il secondo un divertente furto d'oro in stile 'Three Kings'

Alla luce dei nove anni trascorsi dalla sua uscita, l'affetto a tutt'oggi dimostrato dai giocatori giapponesi verso il primo *Front Mission* è sorprendente. Non è certo un caso che Square Enix abbia deciso di realizzarne un rifacimento per PSone, così come non è un caso che, al pari del terzo capitolo, anche *Front Mission 4* prediliga un approccio 'conservatore' al genere, rifacendosi ai classici stilemi degli strategici a turni di scuola giapponese.

Square Enix ha fedelmente rispettato l'antica ricetta, non solo concedendosi poco alla sperimentazione, ma anche rinnegando alcune innovazioni apportate in *FM3*. Ne è un esempio l'eliminazione dell'intrigante network virtuale utilizzato per fornire maggiore profondità ed interattività al comparto narrativo, ora ritornato ai tradizionali dialoghi statici (in parte doppiati) e alle sequenze animate subite in modo pressoché passivo dal giocatore. L'unico elemento interattivo consiste in un'interfaccia presa in prestito dai Digital Comic, attraverso cui scegliere il personaggio con cui si intende dialogare tra una missione e la successiva.

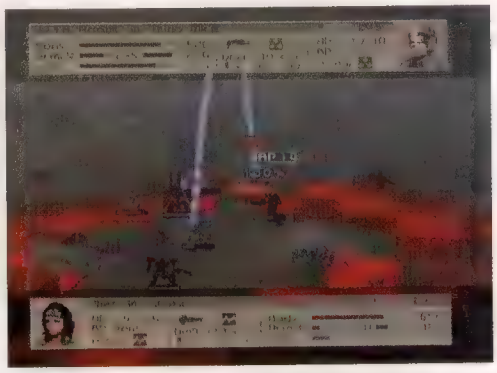
I momenti di tregua tra le battaglie sono anche impiegati per amministrare l'evoluzione dei piloti e dei mech della propria squadra. I Wanzer sono veicoli completamente modulari, cui è possibile modificare parti del corpo ed armamento scegliendo tra le varie alternative di volta in volta disponibili. A seconda della configurazione elaborata, si possono ottenere svariate tipologie di mezzi presumibilmente adatti al proprio stile di gioco. Rigide regole, quali il rapporto fra la velocità ed il peso, unite al costo dei componenti, impediscono di realizzare Wanzer troppo potenti, costringendo inoltre a lunghe sessioni di calcolo ed ottimizzazione delle caratteristiche delle proprie unità. Altrettanto articolato e flessibile è il sistema di crescita dei personaggi, il cui sviluppo avviene acquistando abilità con i punti esperienza guadagnati sul campo di battaglia.

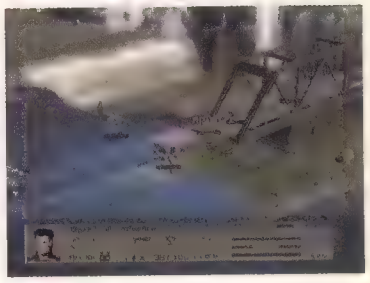
"L'unica novità di rilievo è il Link System, grazie al quale fino a tre unità possono fornire fuoco di supporto al Wanzer impegnato in un assalto"

Il sistema di combattimento mantiene la classica impostazione a turni divisi in attacco e difesa, durante i quali si impartiscono ordini d'assalto e movimento ad ogni mezzo presente sul campo di battaglia. Ad ispessire la dinamica di gioco concorrono una serie di parametri studiati per esaltare le doti strategiche del giocatore. Si tratta di elementi in buona parte provenienti dal precedente episodio, tra cui un limite alla complessità delle azioni effettuabili da un pilota durante un turno legato al consumo di Active Point o la divisione del corpo dei Wanzer in vari settori dalla differente robustezza. L'unica novità di rilievo è rappresentata dal Link System, grazie al quale fino a tre unità possono fornire fuoco di supporto al Wanzer impegnato in un assalto. Il Link System permette pertanto di ovviare al vincolo che impedisce di effettuare più di un'azione d'attacco per ogni mezzo, al prezzo però di un grande dispendio di Active Point. Per evitare che tutti esauriscano i rispettivi Active Point al primo combattimento di un compagno, è necessario organizzare con parsimonia i collegamenti tra i piloti prima della battaglia.

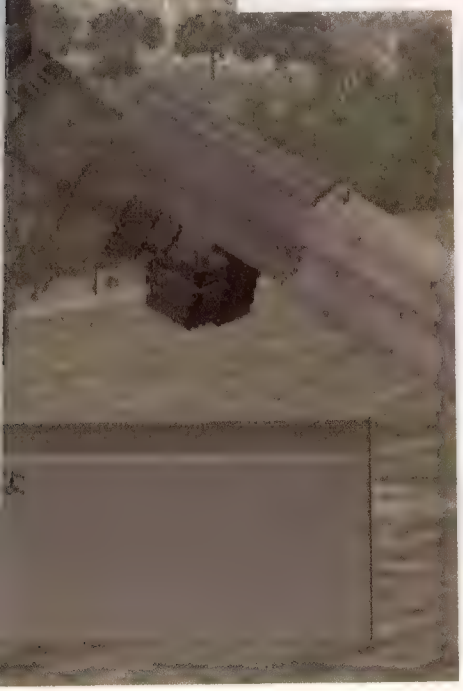
Mentre il plotone al comando del giocatore è composto di soli Wanzer, il nemico che deve affrontare è dotato di una vasta gamma di mezzi che includono elicotteri, veicoli corazzati e pezzi d'artiglieria. Queste unità costituiscono il bersaglio primario della maggior parte delle battaglie, anche se non mancano incarichi strategicamente più appaganti come impedire l'invasione di una determinata area di gioco.

Come da tradizione negli strategici a turni nipponici, l'intelligenza artificiale degli avversari è piuttosto limitata. Una deficienza compensata ponendo il giocatore in perenne inferiorità numerica e tecnologica, oltre che alterando a favore della CPU i risultati dei singoli scontri. Queste tecniche 'sleali' si rendono sempre più appariscenti con l'approssimarsi delle fasi finali del gioco, causando non poche frustrazioni a chi non è abituato a strategici di questo tipo. A causa dell'elevato numero di nemici nonché della vasta dimensione delle mappe, le missioni possono protrarsi per circa un'ora. Tempo che, moltiplicato per i ventinove livelli principali (e per gli svariati scenari opzionali disponibili nella modalità Simulatore), garantisce oltre quaranta ore di gioco complessive. Tecnicamente, l'ultima edizione di *Front*





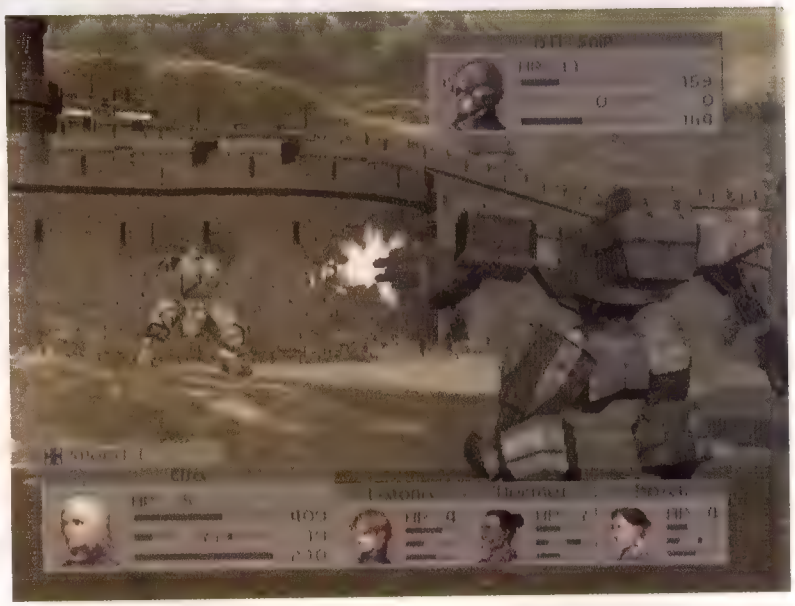
La propensione del nemico ad aggredire i mezzi più vulnerabili lo rende facile vittima delle trappole elaborate dal giocatore consapevole



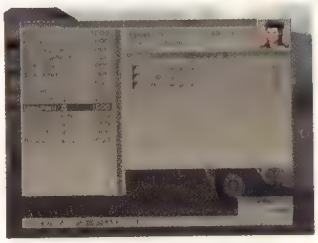
Mission può difficilmente dirsi evoluta quanto l'hardware su cui gira. L'unico indizio della gestione del gioco da parte di un sistema superiore è forse l'azzeramento dei caricamenti durante i conflitti. Veicoli ed ambientazioni rimangono invece grezzi, monocromatici e poveri d'effetti speciali.

Frutto di una politica conservatrice pensata per soddisfare principalmente il pubblico nipponico, *Front Mission 4* è uno di quei titoli che in Occidente verrebbero considerati esclusivamente per hardcore gamer. Esteticamente poco attraente e strutturalmente viziato da alcuni problemi che potrebbero frustrare l'utente comune, questo nuovo strategico Square Enix è dedicato a chi ricerca la profondità di gioco innanzi tutto. Senza troppe pretese evoluzionistiche.

Voto Sette su dieci



Dal momento che il gioco non prevede la resa, si è spesso costretti a perdere tempo e munizioni per demolire tutti i Wanzer nemici, anche quando li si è incapacitati privandoli degli arti



Import friendly

Front Mission 4 è probabbilmente il gioco di strategia giapponese più aperto al fruitore occidentale. Sebbene i motivi vadano ricondotti alla volontà di conferirgli un'impronta da film americano piuttosto che al desiderio di alimentare il mercato parallelo, tutti i menù e le interfacce di gioco sono in inglese, così come i dialoghi parlati, il che dà modo di comprendere buona parte della trama. Una caratteristica da tenere in considerazione nel caso Square Enix decidesse di rinunciare alla distribuzione del gioco al di fuori del Giappone

Mafia

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Gathering** Sviluppatore: **Illusion Softworks** Multiplayer: **No**

In modalità Racing è possibile sfidare altre vetture all'interno di circuiti cittadini. Vincendo le competizioni si sbloccano nuove auto e campionati. Un vero e proprio gioco nel gioco

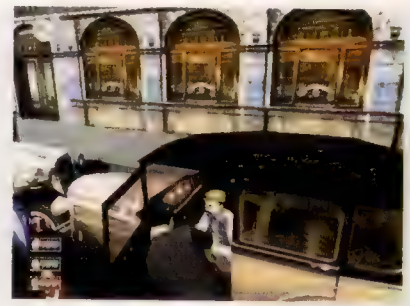
Un elemento sembra accomunare gli action game di ultima generazione: la fluidità. Usando questo termine **Videogiochi** non si riferisce ad aspetti tecnici quali la frequenza dell'aggiornamento video, ma ad una concezione del videogioco che mira ad eliminare i momenti morti o la frammentarietà dell'esperienza ludica. I dogmi di questa nouvelle vogue comprendono l'occultamento degli accessi al disco tramite la tecnica dello streaming, la perfetta integrazione tra filmati e azione di gioco, nonché un bilanciamento della difficoltà tale da intrattenere il giocatore più esperto senza frustrare l'utenza occasionale. Caratteristiche rintracciabili, seppur in misura e secondo modalità differenti, in titoli come *Ratchet & Clank* o *Grand Theft Auto*.

Analizzato sotto quest'ottica, *Mafia* si presenta agli utenti console come un prodotto nato vecchio. Il lavoro di Illusion Softworks, originariamente apparso su PC nel 2002, propone un gameplay imperniato sull'alternanza tra sparatorie e sezioni di guida per le strade di Lost Heaven, metropoli ispirata alla New York anni '30. Cutscene di stampo cinematografico fungono da tessuto connettivo tra le parti giocate. La loro prolissità, unita ad una trama fin troppo stereotipata, le rendono in breve tempo un'inesauribile fonte di tedio per il giocatore, mentre la frequenza e la durata dei caricamenti non contribuiscono certo a innalzare il sonnecchiante ritmo dell'esperienza.

> "La frustrazione è sempre in agguato. Gli avversari agiscono come mine antiuomo, pronte ad essere innescate dal passaggio del giocatore"

Una partita a *Mafia* è una successione di eventi a 'tenuta stagna': si completa una missione, si attende nervosamente il riempimento della barra di caricamento, si sgranocchia qualcosa durante la scena di intermezzo, per poi tornare, finalmente, all'azione vera e propria. Un loop scontato e incontrovertibile.

Una siffatta struttura di gioco può comunque risultare digeribile se accompagnata da un giocabilità all'altezza. Questo non sempre avviene in *Mafia*. La guida simulata per le strade di Lost Heaven è avara di soddisfazioni. Le vetture anni '30 sono credibili per pesantezza e scarso controllo, ma il loro realismo castra la godibilità della guida. Se in *Grand Theft Auto* percorrere il tratto che porta al luogo dell'azione è di per sé fonte di divertimento, in *Mafia* la stessa procedura viene eseguita con annoiata rassegnazione. Senza contare che la pesantezza dei mezzi sembra volatilizzarsi in presenza del minimo ostacolo: fare inversione di marcia è un'impresa titanica, ma è sufficiente affrontare una piccola sconnessione del manto stradale a bassa velocità per fare sobbalzare e volteggiare diverse tonnellate di lamiera.

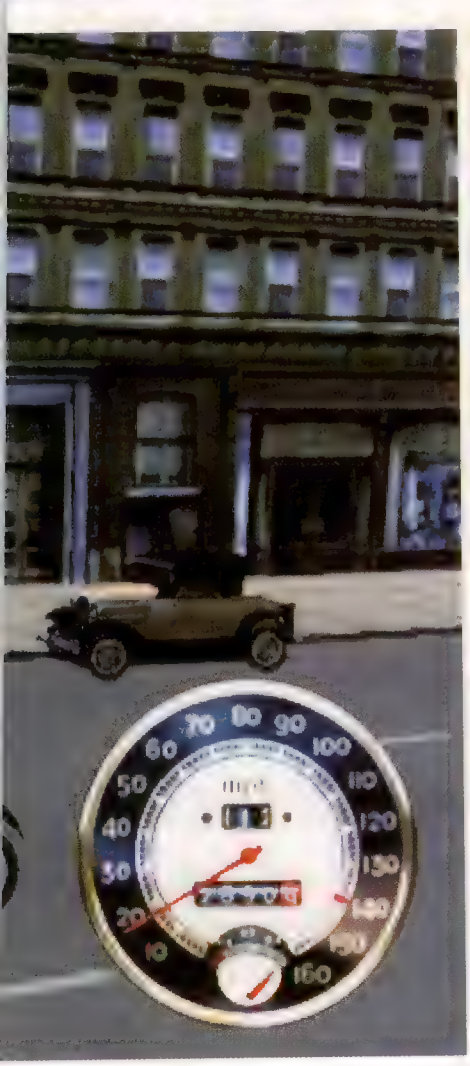


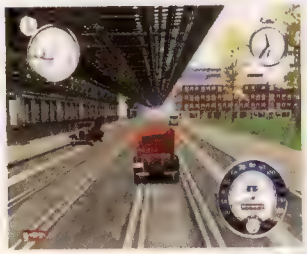
Solitamente **Videogiochi** approccia con timore le conversioni da PC a console. Titoli nati per essere fruiti con mouse e tastiera faticano ad adattarsi alla gestione via controller. In questo caso specifico, tuttavia, la transizione è avvenuta con successo. Illusion Softworks ha optato per un sistema di controllo analogo a quello degli sparatutto in prima persona per console. Il protagonista si muove per gli ambienti di gioco attraverso l'uso combinato delle levette analogiche, mentre ai tasti dorsali sono deputate le funzioni di sparo e la collimatura automatica dei bersagli con il mirino. Questa scelta permette di eseguire scarti laterali o di indietreggiare con tempestività e precisione, scongiurando la legnosità tipica di alcuni action game con visuale in terza persona. Anche la gestione della telecamera virtuale si distingue per funzionalità: il punto di vista sull'azione passa automaticamente dalla terza alla prima persona negli spazi più angusti, mentre un uso accorto della trasparenza impedisce al corpo del protagonista di ostruire il campo visivo.

I problemi più grossi risiedono nel game design vero e proprio. In *Mafia* la frustrazione è sempre in agguato. Gli avversari agiscono come mine antiuomo, pronte ad essere innescate dal passaggio del giocatore. L'assenza di una qualsivoglia forma di radar in congiunzione con la perfidia con cui gli sviluppatori hanno occultato i nemici rende molto ardua la loro individuazione prima dello scontro frontale. Un problema acuito dalla scarsa pulizia video, che tende a 'impastare' con l'orizzonte i nemici più lontani. Al giocatore non rimane che procedere

Antiquariato bellico

Mafia mette a disposizione del giocatore un nutrito armamentario anni '30. La fisica soggiacente ad ogni arma è piuttosto evoluta. I fucili a canne mozze sono letali nel faccia a faccia, ma risultano imprecisi sulle lunghe distanze. Il mitragliatore Thompson garantisce una frequenza di fuoco molto elevata, ma perde in precisione a causa della forza uguale e contraria che si sprigiona ad ogni colpo. Non poteva mancare, infine, la lupara. Il rituale mafioso esige che venga utilizzata per 'fare offerte che non si possono rifiutare' ai traditori della famiglia.





per tentativi, ripetendo le sezioni più ostiche innumerevoli volte e 'mappando' mentalmente la posizione di ogni minaccia sulla scacchiera di gioco. Una struttura di questo tipo rende taluni passaggi simili a quelle attrazioni da luna park in cui è richiesto di sparare alle sagome di cartone degli indiani. L'unica alternativa alla morte è anticipare il nemico, già sapendo dove e quando questi si esporrà alla propria pioggia di fuoco.

Mafia è il baluardo di un modo di intendere l'action game ormai anacronistico. La meccanica di gioco premia sopra ogni altra cosa la memorizzazione, la reiterazione e, in ultima analisi, la pazienza. Tutti elementi ben distanti dal concetto di fluidità espresso in apertura, ma che non impediscono al lavoro di Illusion Softworks di offrire diverse soddisfazioni ai giocatori più determinati.

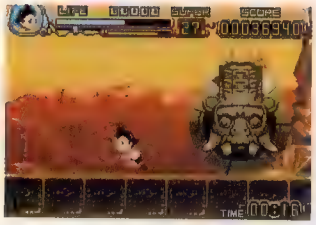
Voto: Sei su dieci

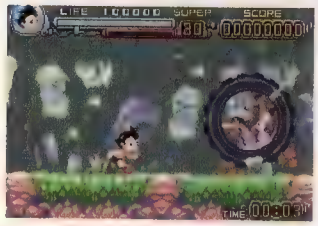
La visuale interna permette di godere di un maggiore senso di velocità, rendendo al contempo meno fastidiosi i cali del frame rate. Non è purtroppo sufficiente a nascondere la pesante coltre di nebbia che soffoca l'orizzonte

La polizia di Lost Heaven è una minaccia fantasma. Seminare le pattuglie è un gioco da ragazzi

Astro Boy: Secret of the Atom Heart

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Giapponese** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Treasure/Hitmaker** Multiplayer: **No**





Qualche rallentamento nelle fasi d'azione più concitate, una colonna sonora nostalgicamente retrò ma poco ispirata e una durata dell'avventura piuttosto limitata sono forse le uniche sbavature di *Astro Boy*

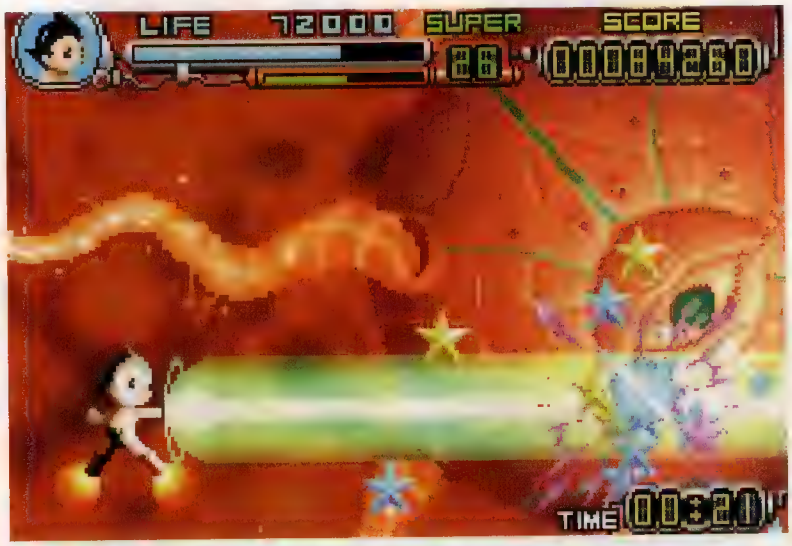
Il Giappone, dopo la disastrosa conclusione del Secondo Conflitto Mondiale, ha dovuto reinventarsi sia sotto il profilo economico, sia sotto il profilo culturale. Atom, il piccolo robot tratteggiato da Osamu Tezuka proprio nell'immediato dopoguerra, rappresentava il nuovo atteggiamento che avrebbe dovuto animare la ricostruzione di quella devastata landa orientale, un atteggiamento che avrebbe dovuto mettere in disparte i dubbi, i timori e la sfiducia nei confronti dei mezzi tecnologici e dell'energia nucleare, al fine di studiarli e successivamente dominarli.

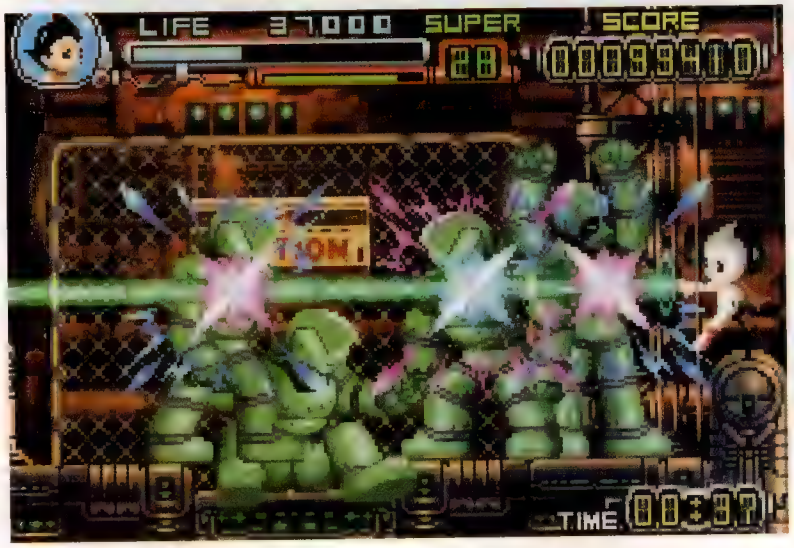
Treasure è una di quelle realtà giapponesi che ha fatto propria la lezione del 'dio dei manga' e che (addirittura) è andata oltre, non solo abbracciando la tecnologia, ma beffandosene, pasticciandola ed irridendola. Mentre gli occhi di tutta la comunità videoludica erano puntati verso questo talentuoso team di sviluppo, colmi di aspettative per un titolo che raccogliesse la pesante eredità di *Ikaruga*, Treasure decideva di andare a giocare in ambienti poligonali, riuscendo sì ad incuriosire i propri fan (prima con *Freak Out* e poi con *Wario World*), ma senza incontrare né i favori della critica, né dei buoni riscontri commerciali. E ora, mentre il settore dell'intrattenimento elettronico continua nella sua schizofrenica corsa verso il progresso estetico, verso visionarie derive formali e sostanziali, Treasure si ferma, si volta, torna sui suoi passi. Mentre il Giappone videoludico inizia, timidamente, a cercare appigli per una propria 'rinascita' guardando verso l'Occidente (con Capcom che si incuriosisce innanzi alle sghembe ombre di Burton, o la saga di *Onimusha* che comincia a ruotare attorno al mondo di Hollywood), Treasure si ripiega su se stessa, scandagliando il proprio passato (e la cultura del proprio paese, e la propria realtà), ritrovando così il maestro Tezuka, una scapestrata Sega, una curiosa console portatile che pare uscire dai sogni tecnoludici dei videogiocatori dei primi anni '90 e, infine, le proprie origini.

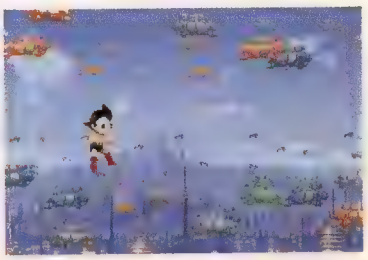
Astro Boy è infatti un titolo che strilla la sua appartenenza ad una diversa epoca storica fin dalle prime battute, quando si viene immersi, smarriti eppure confidenti, in uno schema di gioco che ricalca i classici action/beat'em up, superficialmente non dissimile da quello di *Viewtiful Joe*, ma spogliato di ogni meccanica concettosa, di ogni puzzle cerebrale, di ogni vertigine logica. E se è vero che buona parte del successo del titolo Capcom è da ricercarsi proprio in questa vorticosa e lisergica vertigine sensoriale, generata dallo scontro di correnti stilistiche, flussi neuronali e sbuffi cinetici, è anche vero che Treasure ha sempre basato la propria poetica sulla capacità di stordire, ammutolire ed eccitare il giocatore, sia affogandolo in uno stagno psichedelico (*Bangai-O*), sia appoggiandosi a dinamiche ludiche più stranite (la manipolazione dei fondali del già citato *Freak Out*). In *Astro Boy* la vertigine di cui sopra è convogliata attraverso le innumerevoli variazioni sul tema dello schema ludico, capaci di spingere il giocatore in una bizzarra sequenza di livelli caratterizzati da approcci, mood e contesti apparentemente sempre simili, eppure costantemente rinnovati. I vari schermi si succedono a ritmo frenetico innanzi agli occhietti curiosi di Atom, ora impegnato in una sezione che riporta l'utente a ricordare quelle (più volte dannate) sequenze di salti di precisione tipiche dei primordiali platform, ora scaraventato in un combattimento contro un boss che necessita la memorizzazione di una manciata di perfidi pattern e infine lanciato in un paio di livelli accostabili ai classici e convulsi shoot'em up a scorrimento orizzontale, che inevitabilmente rimandano l'immaginario dapprima a *Thunderforce IV* (per via di un tramonto che brucia la superficie del mare) e in seguito a *Darius*, mentre si è impegnati ad affrontare l'ennesimo ibrido tra mostruoso esemplare ittico e delirante ammasso di metallo. E **Videogiochi** gioca e si sorprende innamorata, quando in un breve frangente si scopre ad affrontare nugoli di avversari provenienti da entrambi i lati dello schermo, mentre un frenetico scrolling obbligato da destra verso sinistra la costringe a padroneggiare un sistema di controllo che, sebbene decisamente sem-

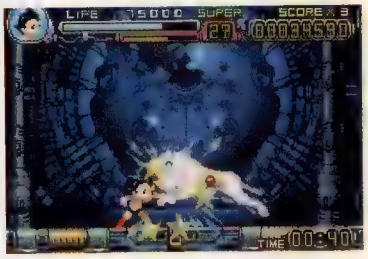
> "*Astro Boy* immerge in uno schema di gioco che ricalca i classici action/beat'em up, superficialmente non dissimile da quello di *Viewtiful Joe*"

Gli scontri con i boss di fine livello mettono in mostra tutta l'inventiva e l'originalità di Treasure, con giganteschi incubi robotici, spaventosi mostri organici e strambi sprite espansi









La veste grafica è semplicemente magnifica, sia a livello meramente tecnico che sotto il profilo immaginifico, godendo inoltre della straordinaria caratterizzazione dei personaggi inchiostrati da Tezuka

plificato, riporta alla memoria addirittura *Forgotten Worlds*.

Ovviamente tutti questi rimandi al passato e alla propria matrice storica di videogiocatore non sono casuali, visto che la vertigine di cui si è detto è in effetti rafforzata e sostenuta dall'ininterrotto flusso di ricordi, di immagini e di suoni d'altri tempi. *Astro Boy* è sì un grande gioco, ma è anche un vecchio e polveroso scatolone dimenticato in soffitta, colmo di grafica bidimensionale, di colonne sonore a 16bit, di citazioni e autocelebrazioni (in uno degli ultimi schermi **Videogiochi** giura di aver sentito la musica di *Gunstar Heroes*), di livelli di parallasse, di estenuanti battaglie contro fantasiosi boss, di robot dal cuore umano e di sbiaditi eroi delle TV private. Uno scatolone che, per chi ha gli occhi arrossati e lacrimanti per via delle malate palette di colori dei 16bit, è un Tesoro.

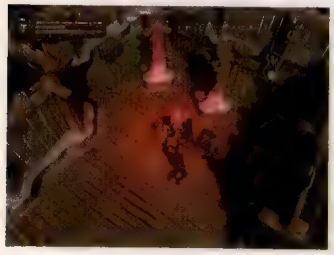
Voto: Otto su dieci

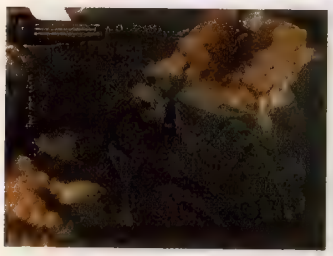
I segreti dell'atomica

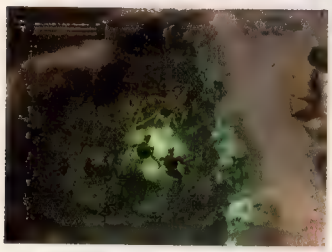
Al livello di difficoltà più basso *Astro Boy* non offre praticamente nessuna sfida per i giocatori più esperti (accidentalmente il proprio target di riferimento), concedendo fin da subito la possibilità di usufruire per ben 30 volte delle armi speciali di Atom e lasciando all'utente il solo (improbo) compito di scovare tutti i personaggi segreti (estrapolati senza soluzione di continuità dall'immaginario di Tezuka) celati nei vari livelli. Ma, come da tradizione Treasure, settando la modalità Hard il gioco si rinnova in maniera piuttosto netta, costringendo ad un approccio più tattico, più marziale e decisamente più soddisfacente.

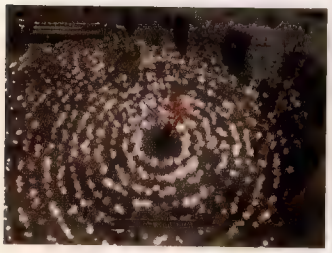
Baldur's Gate: Dark Alliance II

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Interplay** Sviluppatore: **Black Isle** Multiplayer: **2**

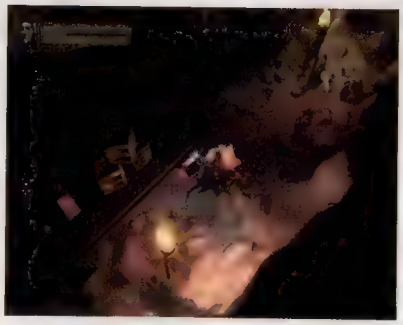


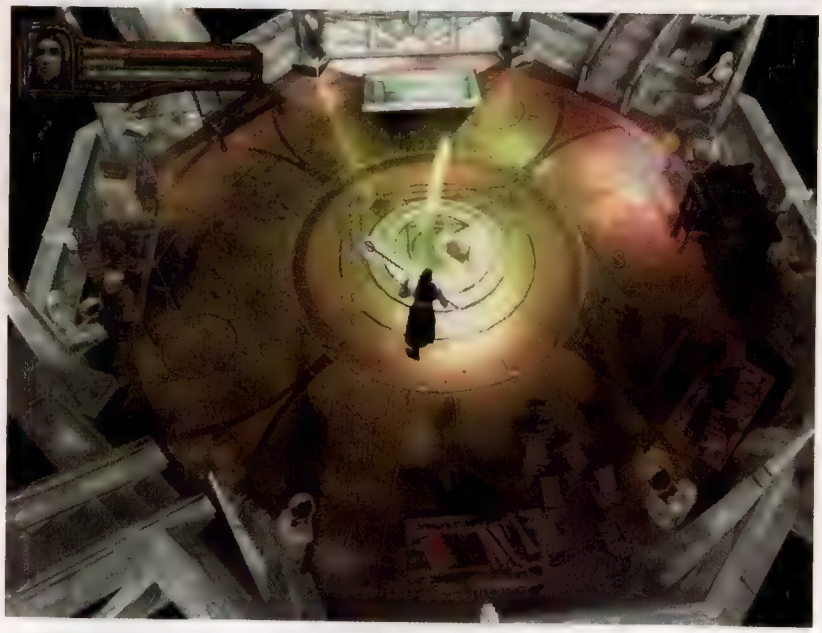






Il livello di difficoltà è ben calibrato, con il livello di ostilità del nemico che cresce parallelamente al proprio grado di esperienza





Le voci di alcuni personaggi cambiano all'aumentare del livello di esperienza. Un particolare interessante che rafforza la sensazione di progresso e la credibilità del proprio alter ego

Il primo *Dark Alliance* fu una sorpresa. Nonostante portasse la firma di un team di sviluppo sconosciuto e fosse apparentemente catalogabile come l'ennesimo, mediocre *Diablo*-clone, l'opera prima di Snowblind stupì per l'incredibile definizione grafica, per l'uso massiccio di algoritmi di fisica e di illuminazione dinamica, per l'acqua e, cosa più importante, per un gameplay che rimandava al mitico *Gauntlet*. Chi ha avuto il privilegio di giocarlo in coppia con un amico, probabilmente lo considera come uno dei migliori titoli in cooperativa disponibili su PlayStation2.

Quelle stesse persone in questo momento staranno probabilmente masticando nervosamente il loro cavo Ethernet nell'attesa di *EverQuest: Champions of Norrath*. Con Snowblind ora al soldo di Sony Online Entertainment per il trasferimento dell'esperienza di *Dark Alliance* nel mondo di *EverQuest* (e soprattutto online), lo sviluppo del seguito ufficiale del primo *Baldur's Gate* per console è ricaduto nelle mani di Black Isle. Poco sorprendentemente, il motore di gioco è rimasto praticamente inalterato (il che non depone a suo sfavore, alla luce della sua 'modernità'), ed offre ora la possibilità di scegliere fra due livelli di zoom e di ammirare qualche effetto particellare extra. I personaggi selezionabili sono passati da tre a cinque, è ora possibile brandire due armi contemporaneamente, e l'introduzione del workshop/laboratorio permette di costruire infinità di strumenti offensivi e difensivi extra combinando il materiale bellico recuperato nei dungeon con dozzine di rune magiche e gioielli speciali. Il numero di livelli e la quantità lorda di tempo necessario ad attraversarli tutti ha subito l'opportuno ampliamento , e non mancano sub-quest e accenni di scelte morali a rendere la storia più interessante (per non dire 'più complessa del necessario').

Ma tutto questo fa di *DAII* un gioco migliore? Sebbene l'estensione delle possibilità di crescita e customizzazione del proprio alter ego sia riuscita pienamente grazie all'introduzione del workshop, quello che ha interessato i dungeon viene in parte sminuito da un design meno ispirato. Al di là dei livelli 'a cielo aperto' e delle grotte, buona parte dei dungeon risulta poco credibile, con caotici intrecci di rettilinei che lasciano quasi intravedere l'opera dell'editor alle loro spalle. In compenso alcuni boss sono decisamente interessanti e l'esercito nemico è sufficientemente vario da offrire carne da macello sempre fresca fino agli ultimi istanti di gioco.

Per concludere, *Dark Alliance II* offre poco più del prequel e molto meno di quanto promette *Champions of Norrath*. Consigliato solo a chi non ha avuto la fortuna di giocare il primo capitolo.

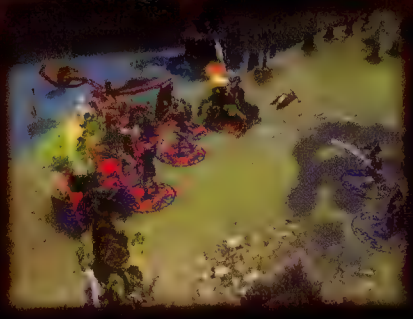
Voto: Sette su dieci

Finalmente la saga di Everquest™ anche offline!

LORDS of EVERQUEST™

LORDS – LEADERS – LEGGENDE

La rivoluzionaria esperienza RTS ti attende...



VERSIONE ITALIANA DA FEBBRAIO 2004

EverQuest è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment America Inc. SOE e il logo di SOE sono marchi registrati.

PC CD-ROM

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

UBISOFT™

Bujingai

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Taito** Sviluppatore: **Red Entertainment** Multiplayer: **No**

La raccolta dei simboli Tai Chi sparsi per i livelli permette di sbloccare molti contenuti bonus, tra cui interviste e immagini

Role Playing Bujingame

Gli orb rilasciati dai nemici eliminati e dagli oggetti distrutti possono essere investiti nel potenziamento delle caratteristiche di attacco e di difesa del protagonista. Questa soluzione di stampo RPG non approfondisce particolarmente la struttura di gioco, ma riesce in parte a distogliere dalla ripetitività dell'azione. Le infinite sequenze di combattimenti guadagnano infatti in leggerezza se vissute nell'ottica della raccolta di orb.

Taito ripercorre la strada del gioco d'azione secondo *Shinobi*. *Bujingai* è un'avventura fondata sulla struttura classica del genere, sulla piattaforma e sul combattimento, un gioco ordinario, spesso stereotipato, ma sostenuto da un'azione profondamente spettacolare.

Bujingai è, prima di tutto, l'esaltazione del 'video' sul 'gioco'. Le fasi di esplorazione si rivelano generalmente poco ispirate, soprattutto a causa di livelli strutturalmente mediocri, ma vengono bilanciate da un protagonista atleticamente brillante, in grado di correre su parete o di proiettarsi nel vuoto, disegnando ogni movimento con straordinaria armonia.

Le fasi di combattimento soffrono di una avvilente ripetitività di fondo, ma trovano sostegno nella maestosità degli scontri, risultato di un sistema di combattimento semplice, non superficiale, ma in grado di scatenare su schermo un vero e proprio inferno. L'androgino protagonista Lau Wong Yu ostenta la sua agilità saltando di superficie in superficie, punta il nemico sfruttando la funzione di lock, per poi scagliarsi sull'obiettivo a spade sguainate, scaricando una pioggia di colpi con potenza maschile e grazia femminile. Le lame disegnano scie di luce nell'aria, inondano l'ambiente con il suono degli impatti, mentre la camera stacca sui personaggi con potente ritmo registico. *Bujingai* eleva a potenza *Devil May Cry*, *Shinobi* e *Kunoichi*. Ma non riesce ugualmente a superare i limiti del genere...

Non c'è videogioco che regga ad un'azione sempre uguale a sé stessa per 10 ore continuate. Il sistema di combo, l'utilizzo dei contrattacchi e la gestione delle magie approfondiscono le possibilità di combattimento di *Bujingai*, ma non riescono nel compito di diversificare l'esperienza. I lunghissimi livelli abbandonano il giocatore di fronte a schiere infinite di avversari minori, generalmente poco ostici, da utilizzare come fantocci per soddisfare la propria pulsione alla violenza e la propria ricerca della combo più lunga. La possibilità di fossilizzarsi sull'azione ottusa, con pressioni ripetute dello stesso tasto, mortifica tutti coloro che non scelgano spontaneamente di creare spettacolo. La profondità del sistema di combattimento, da questo punto di vista, viene sfruttata solo nel caso di alcuni dei boss di fine livello. Ma non è abbastanza.

Bujingai è un'opera più da guardare che da giocare. Un titolo che offre ottimi strumenti ma che non li sfrutta, che celebra lo stylish ma non lo incoraggia. *Bujingai* è un gioco per gli amanti dell'azione esteticamente non ordinaria. Ma soprattutto per chi, in segreto, crede nell'esistenza della combo perfetta.

Voto: Sei su dieci

Shikigami No Shiro 2

Sistema: **GC (ver. testata), PS2, DC** Versione: **Americana** Produttore: **KSG (ver. GC) / Taito (ver. PS2) / Sega (ver. DC)** Sviluppatore: **Alfa System** Multiplayer: **2**

Pubblicato in Occidente solo da qualche mese, il primo episodio della serie di *Shikigami No Shiro* è stato travolto da una pletora di polemiche scatenate dalla comunità hardcore, nuovamente indignata per un brutale processo di localizzazione, reo tra l'altro di aver sostituito la copertina e il titolo del gioco (trasformato in *Mobile Light Force*) e di aver abbandonato l'elitaria opzione per il ribaltamento del televisore.

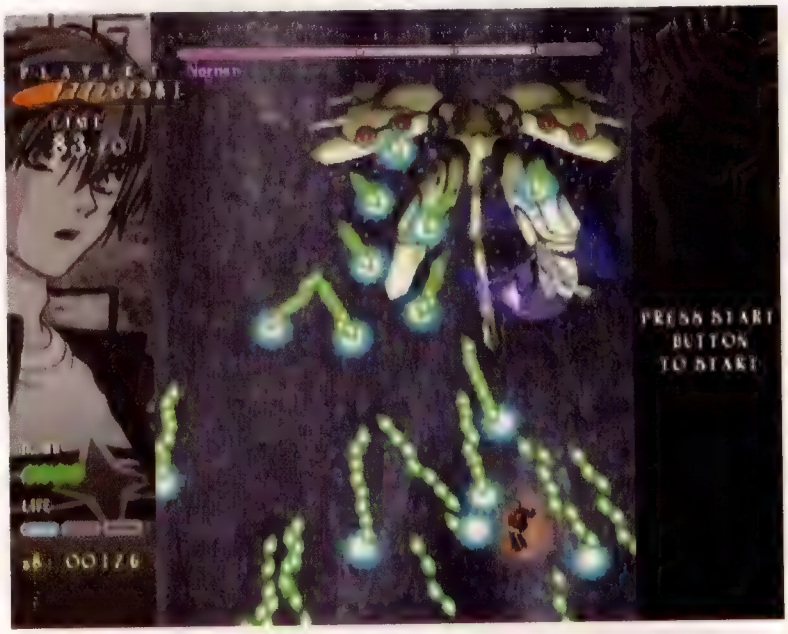
Naturalmente tutte queste deficienze in sede di adattamento non hanno assolutamente intaccato l'intima natura dello shoot'em up sviluppato da Alfa System che, dopo aver metabolizzato la lezione di Treasure, ha concepito il proprio franchise basandosi su di una sola, semplice, idea.

Se le meccaniche di gioco di *Ikaruga* ruotano attorno al binomio cromatico bianco e nero, quelle di *Shikigami No Shiro 2* vertono invece sulla distanza tra il protagonista, le ondate avversarie ed i proiettili esplosi, andando così ad ammiccare alla serie di *Psyvariar*. La dinamica ludica, premiando con un notevole incremento del punteggio tanto la rigorosa ricerca delle traiettorie più azzardate, quanto le fortunose serpentine tra i colpi nemici, finisce per proporsi in maniera addirittura più immediata di quanto non accada nel capolavoro Treasure. La facilità d'approccio, però, limita in maniera netta l'eleganza e la pulizia stilistica, elementi che vengono inoltre intaccati anche dal pur pregevole comparto artistico del nuovo titolo Alfa System.

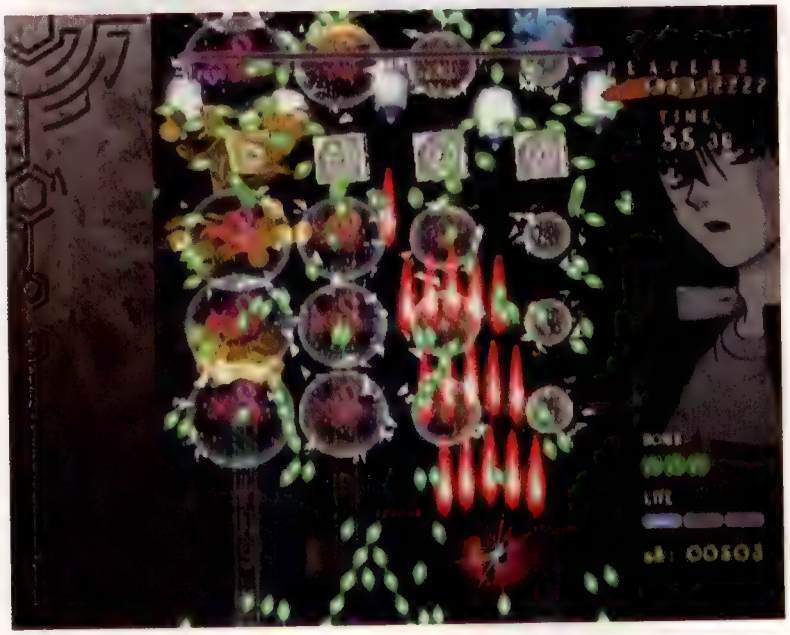
A fronte della possibilità di selezionare ben sette personaggi diversi, e sebbene l'esperienza soddisfi per profondità, le scelte operate a livello scenografico e coreografico non sono particolarmente convincenti, soprattutto il design degli avversari abbandonati dal team di sviluppo nel suo frenetico carillon luminoso. In particolare, se paragonato al proprio ispiratore, *Shikigami No Shiro 2* pare peccare di leggerezza, mancando di convogliare una forte sensazione di tensione e di emotività, forse anche perché completamente estraneo a quegli stranianti connotati concettuali e culturali, come la nichilistica distruzione del Tao, propri del substrato etico di *Ikaruga*.

Tutte queste considerazioni, paradossalmente, rovineranno l'esperienza di gioco ai soli e cinici hardcore gamer, che però, con i lineamenti stravolti dalla concentrazione e dalla frustrazione (e accantonate le polemiche dopo essersi cimentati nell'ennesima funambolica peripezia import), faticheranno a ricordarsi cosa non li convinceva esattamente in questo dannato shoot'em up.

Voto: Sette su dieci



I vari personaggi sono dotati di un diverso arsenale offensivo, in grado di mutare in maniera netta la dinamica ludica, sviluppando così il gioco anche in profondità



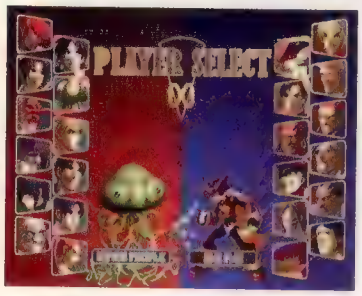
Uno dei momenti migliori del gioco è lo scontro con questo boss di fine livello, capace di contestualizzare un puzzle game in una dinamica arcade come quella degli shoot'em up. *Viewtiful Joe* sembra già aver fatto scuola

Galleria d'arte moderna

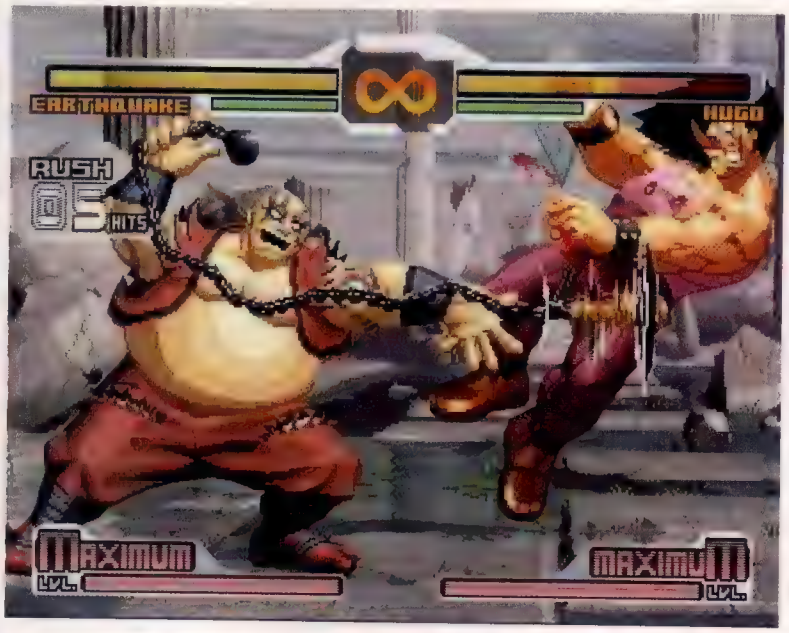
Shikigami No Shiro 2 è decisamente uno shoot'em up di valore, capace di soddisfare sia gli utenti meno smaliziati, grazie alla semplicità del concept, sia la comunità hardcore. Proprio a quest'ultima sarà particolarmente gradita la sezione dedicata agli artwork, ma la vera chicca del pacchetto è sicuramente rappresentata dalla plasticosa statuetta, raffigurante un bizzarro gattaccio, inclusa nella confezione. **Videogiochi** sospetta un vago legame tra il felino e la buona riuscita del gioco, ma ne è tutt'altro che certa.

SNK vs Capcom: SVC Chaos

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **SNK Playmore** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2**



I combattenti segreti si attivano premendo il tasto R1 nel menù di selezione dei personaggi



(a sinistra) La caratterizzazione dei personaggi di *SNK vs Capcom: SVC Chaos*, e le rispettive sequenze finali, sono le uniche due caratteristiche apprezzabili della componente grafica del gioco

Sopravvivenza

L'unica modalità inedita concessa dagli sviluppatori SNK agli utenti PS2 è un Survival Mode nel quale vanno affrontati in sequenza i trentaquattro personaggi del gioco. Le ricompense messe in palio sono una serie di illustrazioni e la possibilità di giocare con i due boss finali (Athena, dall'omonimo platform SNK, e Red Arremer, da *Ghosts'n Goblins*) al felice completamento della modalità. Impresa non difficile vista l'eccessiva potenza di alcuni personaggi, soprattutto se si alterano a proprio favore le opzioni relative alla barra delle Super.

Sono passati più di cinque anni dall'accordo di collaborazione tra SNK e Capcom, ma i frutti di tale progetto tardano ancora a maturare. È significativo il fatto che *SNK vs Capcom: Match of The Millennium* per NeoGeo Pocket sia ancora considerato il miglior titolo della serie, un picchiaduro ricco d'idee geniali che necessitavano però di essere sviluppate su un hardware dalle potenzialità superiori. Al contrario, gli episodi successivi si sono rivelati lontani dall'originalità e completezza del loro predecessore, tendenza che *SNK vs Capcom: SVC Chaos* non contribuisce certo a correggere.

Intervenire a questo ennesimo dream tournament tra rappresentanti videoludici di SNK e Capcom è un'esperienza che difficilmente risulterà nuova anche al più giovane tra i partecipanti. Nel confezionare *SVC Chaos* gli sviluppatori SNK sono ricorsi più al riciclaggio che alla sperimentazione, limitandosi ad apportare innovazioni marginali costituite da varianti di soluzioni già viste in passato. La carenza di originalità sarebbe stata giustificabile se fosse servita ad assicurare un sistema di combattimento stabile e bilanciato, due qualità che invece risultano clamorosamente assenti.

SVC Chaos è infatti minato da svariate imperfezioni, quali il mancato equilibrio tra le abilità dei personaggi, l'inaffidabilità dei controlli e la facilità con cui si effettuano tecniche sleali, che scoraggiano l'approfondimento del sistema di gioco e gli scontri con avversari umani. Vengono così a mancare due elementi fondamentali del picchiaduro ad incontri, senza i quali l'interesse per il gioco tende a scemare rapidamente una volta portato a termine in solitario con tutti i personaggi.

La superficialità dimostrata dagli sviluppatori SNK ha inoltre aggravato i problemi legati all'obsolescenza dell'hardware NeoGeo per cui *SVC Chaos* è stato originariamente sviluppato, risultando in una componente estetica e sonora altamente insufficiente. La versione PlayStation2 gode dell'aggiunta di effetti di trasparenza ed altri abbellimenti di scarso rilievo, comunque sminuiti da una minore definizione dei personaggi che li rende ancora più grezzi degli originali.

Privo di fascino sia cosmetico che ludico, *SNK vs Capcom: SVC Chaos* si configura pertanto come un prodotto dal valore meramente collezionistico/feticistico, in virtù della variegata rosa di combattenti provenienti dalle due case di Osaka. Decisamente poco per quello che si auspicava sarebbe stato il nuovo re dei picchiaduro...

Voto: Cinque su dieci

Fullmetal Alchemist

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Square Enix** Sviluppatore: **Racjin** Multiplayer: **No**

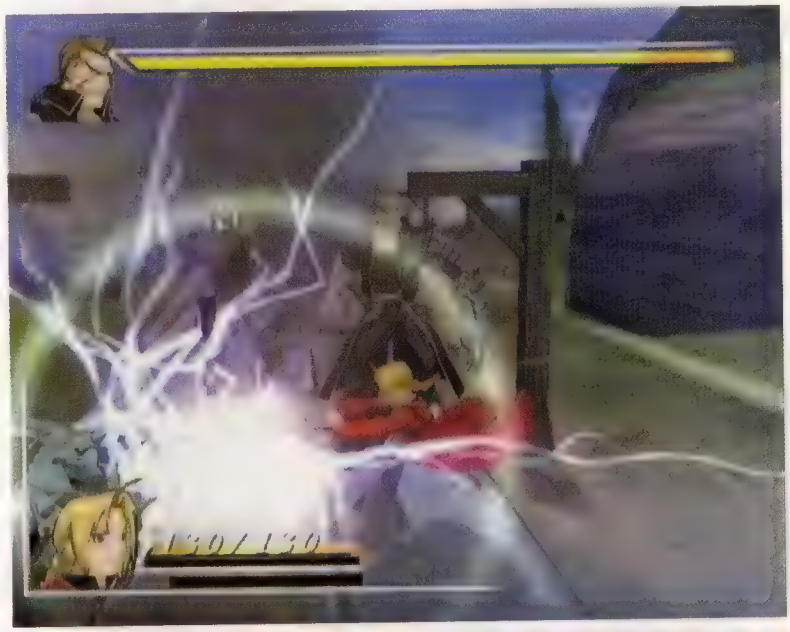
Tratto da un manga e da un anime (opportunamente lanciato in concomitanza con l'uscita del gioco), *Fullmetal Alchemist* è chiaramente un titolo dedicato agli amanti delle serie originali. E solo a loro. Il gameplay dell'ultima 'fatica' di Square Enix, infatti, è sufficientemente deficitario da rendere il gioco appetibile unicamente a chi segue con regolarità il relativo fumetto e/o la serie animata, e questo la dice lunga sulla validità del prodotto...

La (trascurabile) storia, in breve, narra le peripezie dell'alchimista in erba Edward Elric e di suo fratello Alphonse, la cui anima è stata rinchiusa in un'armatura metallica dopo un esperimento mal-riuscito. E sono proprio le capacità alchemiche di Edward e la presenza di Alphonse gli unici aspetti originali di *Fullmetal Alchemist*, la cui struttura non va altrimenti oltre i canoni classici dei giochi d'azione in 3D. È vero, a ben vedere, che all'utente è concessa la possibilità di accumulare esperienza, salire di livello, migliorare le caratteristiche dei suoi personaggi ed equipaggiarli di tutto punto con armi e oggetti, ma ciò non toglie che *Fullmetal Alchemist* sia composto unicamente da una serie interminabile di risse inframmezzate da qualche puzzle a dir poco elementare e da noiosi andirivieni tra una locazione e l'altra.

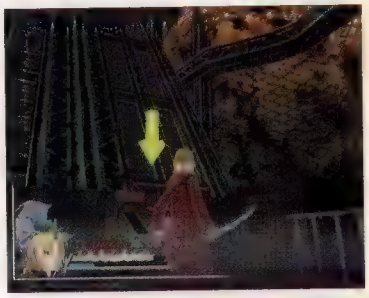
Si diceva dell'alchimia e di Alphonse, ad ogni modo, con la prima che permette di trasmutare gli elementi dello scenario in armi da brando e fisse, oppure in oggetti da sfruttare a proprio vantaggio, mentre lo sfortunato fratello del protagonista può essere convocato in qualsiasi momento e chiamato ad eseguire azioni offensive (con tanto di attacchi speciali) o difensive. E il resto, purtroppo, è noia. Anche perché, ad essere onesti, c'è da ammettere che la varietà degli oggetti ottenibili con la trasmutazione non è esattamente sconfinata, come pure quella dei nemici.

Il sistema di controllo (che prevede anche qualche rudimentale combo) e la regia virtuale, inoltre, sono tutt'altro che impeccabili, mentre la totale linearità dell'avventura e la natura assai limitata degli incentivi a completarla più di una volta danno il colpo di grazia ad un prodotto già di per sé vittima di una semplicità francamente disarmante (nonché inattesa in un titolo marchiato Square Enix). *Fullmetal Alchemist* è, in definitiva, un gioco tutto sommato inoffensivo, ma al tempo stesso profondamente inutile.

Voto: Quattro su dieci



L'abbattimento dei boss richiede un minimo di studio dei loro movimenti offensivi, da contrastare poi con le strategie adeguate. Niente di trascendentale, ma basta a spezzare per qualche istante la monotonia del gioco



Per essere un gioco dedicato agli amanti dell'anime da cui è tratto, *Fullmetal Alchemist* presenta un numero curiosamente ridotto di sequenze animate. Molti intermezzi prevedono dialoghi scritti e scene statiche

L'alchimia, l'illusionismo...

La familiarità di Edward con l'alchimia gli consente di trasmutare barili, lampioni, casse e altri elementi dello scenario al fine di ottenere oggetti utilizzabili da lui o suo fratello. Tra gli arnesi in questione, numerosi-ma-non-troppo, figurano spade, pugnali, lance e altre armi 'portatili' (potenziabili tra l'altro utilizzando appositi artefatti associati agli elementi naturali), oltre a baliste e cannoni fissi, esche semoventi, pilastri demolibili, trappole, bombe e chi più ne ha più ne metta. Man mano che Edward sale di livello, è possibile scegliere tra diverse opzioni di trasformazione per ciascun elemento dei fondali, il che amplia moderatamente la varietà di utensili ottenibili.

James Bond 007: Everything or Nothing

Sistema: **GC (ver. testata), PS2, Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-4 Splitscreen**

Le modalità di gioco in multiplayer (una manciata di semplici deathmatch e alcune missioni cooperative) costituiscono l'ennesimo 'valore aggiunto' del pacchetto bondiano

Dietro le quinte

A causa delle banalità del game design, *Everything or Nothing* fatica a coinvolgere il giocatore. Ad ennesima dimostrazione di questa difficoltà va rilevato lo sconfortante sistema di gratificazione dell'utente. Nel corso delle varie missioni, spettacolarizzando le proprie gesta in maniera cinematografica (o sfruttando in maniera ingegnosa i gadget a disposizione), si viene ricompensati con la possibilità di sbirciare dietro le quinte di un titolo che, in realtà, ha ben poco da offrire. **Videogiochi** sospetta che le gratificazioni ludiche debbano provenire dal gioco stesso, e non da una libera e goffa interpretazione della vecchia formula de 'il bastone e la carota'.

Gli scossoni emotivi sono più che altro dettati dalla varietà delle missioni. Le sezioni automobilistiche, realizzate dal team di *NFS Underground*, divertono nonostante il traballante frame rate

Videogiochi dovrebbe ormai essere abituata alle pompose dichiarazioni dei PR delle varie software house, ma ogni tanto non può far altro che sorriderne, imbarazzata.

L'ultimo titolo dedicato all'ormai imbolsita figura di Bond, presentato da Scott Brandy (senior producer del progetto) come "un gioco che tra cinque anni sarà ricordato con la stessa riverenza con cui ci si rapporta a *GoldenEye*", in realtà avrebbe faticato a ritagliarsi uno spazio sotto le luci dei riflettori del pandemonio natalizio.

Videogiochi, infatti, dopo aver sbadigliato maleducatamente innanzi ai legnosi modelli poligonali ricostruiti sulle sembianze di un triste cast hollywoodiano, si è ritrovata più che altro a seguire una trama delirante, perennemente in difficoltà nell'accompagnamento di una sceneggiatura schizofrenica. Quest'ultima, inoltre, risulta goffa e scoordinata nel suo tentativo di dare omogeneità ad una serie di giochi costretti sotto lo stesso ombrello produttivo.

Everything or Nothing, una volta spogliato della veste cinematografica, non è altro che l'ennesimo titolo multievento, capace solamente di ricopiare i modelli base di svariati generi videoludici, passando senza soluzione di continuità dallo stealth di *Splinter Cell* al driving game arcade sullo stile di *Burnout*, senza dimenticarsi fasi vicine agli shoot'em up in terza persona e qualche sezione dedicata al cecchinaggio. Ogni missione è sviluppata con una discreta cura per l'aspetto grafico, capace di restituire il mood chiassoso degli ultimi spot pubblicitari dedicati alla figura di Bond, alternando comunque buoni spunti a innumerevoli imperfezioni, come involontari bullet time dovuti all'aggiornamento del frame rate o alcune claudicanti animazioni.

Il ritmo frenetico riesce a tratti nell'intento di far soprassedere sulla sconfortante linearità delle meccaniche di gioco, che (probabilmente per facilitare l'approccio di un'utenza generica) non si discostano mai dall'ovvietà. Gli unici momenti in cui il giocatore sente propria una certa libertà d'azione sono in realtà prefissati, andando solitamente a titillare l'utilizzo di un determinato gadget.

Dopo l'ennesima rincorsa automobilistica tra le macerie di un tempio in rovina, conclusasi con uno spaventoso deragliamento ferroviario e il solito campionario di fuochi artificiali, **Videogiochi** non può che sospirare. E sebbene conscia dell'importanza del mercato di massa per l'evoluzione del settore, esce dalla sala a metà film, nauseata, abbandonando sulla poltroncina anche i plasticosi pop corn e la sgasata bevanda ghiacciata d'ordinanza.

Voto: Cinque su dieci

Svezza un nuovo videogiocatore

Regala questo buono sconto ad un amico. Leggi **Videogiochi.** Fai leggere **Videogiochi**

PS2 XBOX GAMECUBE PC GBA MOBILE GAMING

Videogiochi

BUONO SCONTO DI €1

Promozione per l'acquisto di una copia della rivista **Videogiochi** a **€5** invece di **€6**. L'offerta non è cumulabile.

Ritaglia il coupon e consegnalo all'edicolante. Distributore nazionale Parrini.

Offerta valida fino al 10/04/2004 per l'acquisto di una copia di Videogiochi 006

future games

Il meglio per i videogiocatori

VGAARR1VG

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

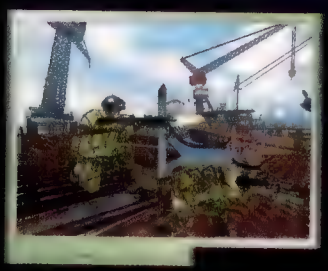
JUNGLE STORM

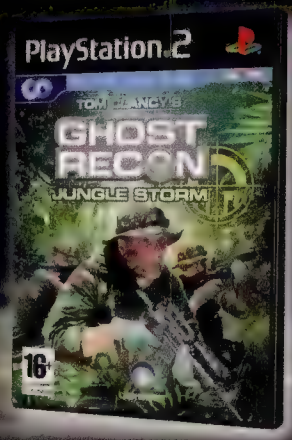
PREZZO DI LANCIO!

versione standard: € 29,99

versione con cuffie e microfono: € 45,99

WELCOME TO THE JUNGLE!





- Sfida i Signori della droga di Cuba e i Narcotrafficanti colombiani in 2 enormi Campagne
- Gioca in singolo, in multiplayer o in [illegible]
- Usa i comandi vocali, e le cuffie in singolo e in multiplayer
- Completamente italiano

16+ www.pegi.info

PlayStation 2

www.ghostrecon.it

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Jungle Storm, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks and DRAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

UBISOFT

Karaoke Revolution

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Americana** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **Harmonix** Multiplayer: **2-8**

Karaoke Revolution non si limita a fare di PlayStation2 un semplice sistema per karaoke, trasformando il televisore in un banale 'gobbo elettronico' attorno al quale cantare con amici e parenti. La sofisticata tecnologia di riconoscimento del tono vocale impiegata dal titolo Konami offre lo spunto per una rivisitazione del karaoke come pratica votata alla competizione (con se stessi o con gli altri) prima ancora che al soddisfacimento di semplici istanze di protagonismo (o di autolesionismo). È questa la differenza fondamentale che distingue il prodotto Konami da un 'Canta Tu' qualsiasi. La stessa differenza che passa fra strimpellare una chitarra ad una festa di compleanno e giocare a *Guitar Freaks*.

Poco sorprendentemente, *KR* propone una struttura analoga a quanto visto nei precedenti lavori di Harmonix (*Frequency* e *Amplitude*), con la differenza che laddove questi ultimi chiedono di operare con le dita sul DualShock2, nel titolo Konami vanno vibrate le corde vocali in prossimità del microfono USB.

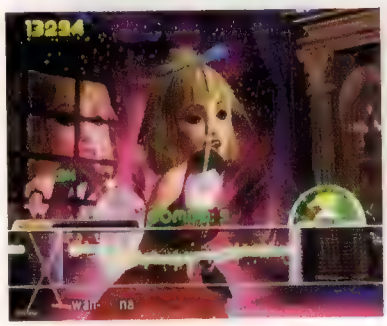
Partendo dalla destra dello schermo, note e testo scorrono parallelamente verso un 'traguardo' posto a sinistra, lungo il quale un puntatore oscilla (con un'accuratezza impressionante) in accordo con la tonalità della propria voce. Lo 'spartito' è ovviamente semplificato. Le note sono rappresentate da segmenti la cui lunghezza e la cui altezza indicano rispettivamente durata e tonalità. L'obiettivo non è solo far coincidere l'altezza del puntatore con l'altezza della nota, ma anche mantenere la giusta tonalità per tutta la durata del segmento che la rappresenta.

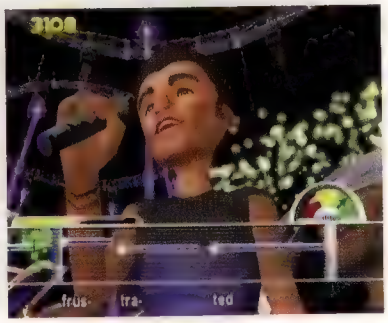
Ogni brano è inoltre diviso in settori associati ad una barra di gradimento da riempire cantando in ottemperanza con lo spartito. A seconda del livello raggiunto dalla barra al termine di un dato settore, un oscilloscopio segnala le ripercussioni sul grado di appagamento del pubblico, mentre il punteggio sale in accordo.

La versione americana di *KR* offre oltre 30 canzoni di varia complessità, ma eseguite, seppur con buona fedeltà, da cantanti e musicisti differenti da quelli originali. Da pezzi classici come 'Billie Jean' di Michael Jackson a successi più recenti come 'Complicated' di Avril Lavigne, passando per 'End Of The World As We Know It' dei REM e le sonorità reggae di 'Red, Red Wine' degli UB40, il repertorio propone materiale presumibilmente adatto ai gusti di qualsiasi partecipante alle sfide in multiplayer per cui il gioco è stato concepito.

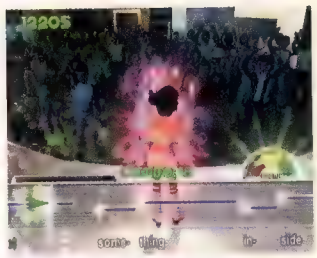
Questo è *Karaoke Revolution*. Un gioco semplice, dalla tecnologia affascinante, per l'intrattenimento di gruppo. Come il canto. *Are you ready… to sing?*

Voto: Sette su dieci





La tecnologia di *Karaoke Revolution* bada solo alla tonalità, senza riconoscere le parole. Pertanto non è necessario recitare il testo pedissequamente: è sufficiente biascicare parole senza senso purché con la tonalità appropriata



Su le mani!

Grazie alla presenza degli spettatori digitali, anche giocato in singolo *Karaoke Revolution* riesce a generare quei sentimenti contrastanti di apprensione ed esaltazione legati al confronto con l'opinione pubblica. Sebbene assolutamente virtuale, il pubblico, con le sue esclamazioni ed il suo comportamento credibile, trasmette efficacemente l'impressione di essere motivo di gaudio o rancore per ascoltatori in carne ed ossa. Cantate dignitosamente e vedrete la sala gremita di gente che batte le mani a ritmo di musica. In caso contrario assisterete al graduale abbandono della platea ed eventualmente al game over.

Need for Speed Underground

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **Electronic Arts** Sviluppatore: **Interno** Multiplayer: **2-4**

Oltre alla modalità Carriera, il gioco offre le opzioni Multiplayer e Gara Veloce. L'esperienza di gioco migliora sensibilmente dopo aver memorizzato i tracciati, condizione che risolve in parte i problemi di nitidezza grafica

Need for Style

Need for Speed Underground ripropone con buoni risultati le atmosfere notturne in stile 'Fast and Furious'. Il comparto audio conta su una colonna sonora ridotta, ma composta da brani rap interamente cantati, mentre i buoni effetti sonori riescono nel compito di immergere il giocatore nell'azione di guida. A questo si aggiunge la presenza di modelli reali di auto, la possibilità di elaborare il proprio mezzo con pezzi di ricambio ma anche con interventi estetici, oltre che alcune interessanti (per un portatile) scelte registiche, come l'instabilità dell'inquadratura nelle gare di accelerazione su rettilineo o l'effetto di deformazione dello scenario (in stile *Burnout*) in caso di utilizzo della Nitro.

La folla, nella notte, tra le auto, in attesa della gara. Ti guardi intorno. Tra pochi minuti tocca a te. Trascinare il mondo delle corse clandestine su uno schermo non è un'impresa alla portata del videogioco portatile. Ma il tentativo di Electronic Arts non è da sottovalutare. *Need for Speed Underground* abbandona il giocatore nella lunga sequenza di notti che scandiscono le gare illegali, con una manciata di crediti a disposizione e un'auto nuova da elaborare. Dal fondo della classifica nessuno può sentirti urlare. Così l'unico modo per farsi ascoltare è sfidare chi ti precede, in gare di velocità, di accelerazione o di derapata. In pratica le diverse declinazioni della guida: la traiettoria, la potenza e lo stylish. Vincere significa scalare la classifica, guadagnare crediti, sbloccare nuovi mezzi e nuovi pezzi di ricambio, in un gratificante crescendo di atmosfera agonistica...

Dal punto di vista del gioco puro, *Need for Speed Underground* sceglie la via della guida arcade, pur senza trascurare le complesse dinamiche che caratterizzano un'auto da gara. Le differenti impostazioni dei comandi garantiscono un approccio su più livelli, dal cambio automatico fino all'uso simulato della frizione. L'auto risponde ad una fisica a suo modo coerente, gratificante, piegandosi alla guida di precisione ma anche a quella in powerslide, alla traiettoria perfetta ma anche al colpo di freno a mano. La sfida appassiona il giocatore, costringendolo al miglioramento per competere con avversari sempre più ostici, ma garantendo anche diversificazione attraverso le varie tipologie di gara, in grado di stressare le abilità del pilota e le caratteristiche dell'auto.

Ma il gioco EA non è solo adrenalina. Il versante strategico tende a spegnersi a causa della linearità dei potenziamenti, da sbloccare in inevitabile successione. La sequenza di gare soffre la ripetitività delle corse su tracciato, troppo simili tra loro, ma soprattutto minate da evidenti problemi grafici. Gli scenari scorrono su schermo ostentando fluidità ma non chiarezza, mettendo in difficoltà il pilota con caotici ammassi di pixel che confondono ogni curva, inducendo spesso all'errore. Un limite che penalizza la qualità globale del gioco, che si risolve in un'esperienza fondamentalmente scostante.

Need for Speed Underground è un titolo a tratti esaltante, raffinato, ma anche con problemi di linearità e di leggibilità. Per chi ama le auto, la guida, la competizione, ma al tempo stesso crede di poter sopportare una notte troppo confusa per poter essere pienamente vissuta.

Voto: Sette su dieci

Max Payne

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **Rockstar Games** Sviluppatore: **Mobius Entertainment** Multiplayer: **No**

Max Payne sono dieci secondi di ottimo videogioco ripetuti in loop per dodici livelli. Un'esperienza perfetta per chi dipenda fisicamente dal Bullet Time. O per chiunque abbia intenzione di giocare solo il primo livello.

All'interno di scenari isometrici ben disegnati, da esplorare attraverso percorsi ben definiti, personaggi tridimensionali ben animati si cimentano in scontri a fuoco ben congegnati. Benvenuti nel più classico degli shooter. Il giocatore controlla Max Payne, mentre si apre la strada, stanza dopo stanza, sparatoria dopo sparatoria, all'interno di un gioco dalle pochissime variabili. Qualche interruttore da attivare. Qualche oggetto con cui interagire. Qualche radio/televisore da accendere per ascoltare le ultime notizie sulla vicenda di cui si è protagonisti.

Per il resto *Max Payne* è solo racconto e Bullet Time. Un racconto che prende la forma di raffinate sezioni narrative, con immagini statiche e parlato digitalizzato. E un Bullet Time che rappresenta la chiara trasposizione della sua controparte PC. Il giocatore rallenta il tempo, per poi lanciarsi a terra in volo plastico e fare fuoco senza ritegno sugli avversari, crivellando corpi, oggetti, elementi dello scenario, in una pura esaltazione del sangue, della detonazione e della devastazione. La madre di tutte le sparatorie. Una scarica di adrenalina che richiede coordinazione, ma che si esaurisce in dieci secondi. E che si ripete in loop per dodici livelli.

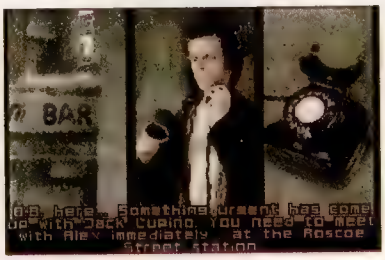
L'atmosfera noir, dal grande stile, approfondisce l'avventura, ma fallisce nel compito di ricoprire un ruolo primario, visti i limiti tecnico-strutturali di un gioco pensato per un'esperienza 'portatile'.

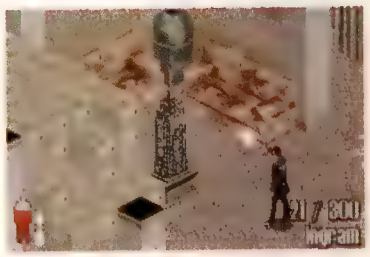
La quantità di armi a disposizione affascina l'esordiente, turgido d'orgoglio ad ogni nuovo strumento d'offesa recuperato, oltre che esteticamente appagato dalla possibilità di impugnare due armi contemporaneamente.

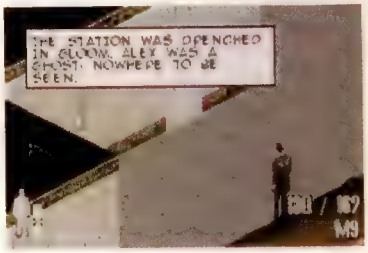
Ma a medio termine il gioco si spegne. Proprio perché costantemente uguale a sé stesso. Un'avventura maledettamente lineare, ripetitiva, priva di spunti originali o di diversificazione. L'ottima realizzazione tecnica, seppure minata da alcuni rallentamenti, non risolleva *Max Payne*.

L'opera Mobius non è solo videogioco senza un minimo di pensiero (approccio ovviamente non condannabile a priori), è soprattutto videogioco senza anima. Pura esaltazione del sangue e della pallottola, completabile da chiunque in modalità rainmaniana, ripetendo ad oltranza le stesse azioni. Un titolo che piacerà a molti. **Videogiochi** preferisce passare.

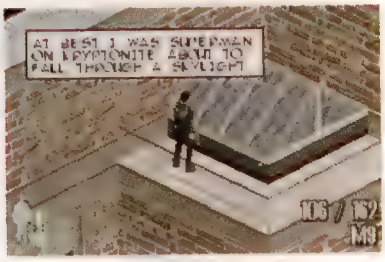
Voto: Sei su dieci







La fase di esplorazione delle location si esaurisce in brevissimi secondi. Il tempo di aprire gli armadietti, di spaccare le casse e di raccogliere armi, proiettili e painkiller. Questi ultimi, presenti nel gioco in quantità generosa, permettono a Max di recuperare energia



Gli scontri a fuoco soffrono di una fondamentale ingiustizia di fondo. In più occasioni è possibile che il giocatore venga colpito da avversari ancora non comparsi su schermo. Una condizione alquanto frustrante, che costringe a reagire al fuoco senza cognizione di causa

Regret Time

In caso di morte, il gioco riprende in genere dall'ultima location, abbandonando il giocatore davanti agli avversari rimasti in vita nella stanza e mettendo a disposizione la stessa arma, gli stessi proiettili e la stessa quantità di Bullet Time del momento del trapasso. Questo può significare ritrovarsi in condizioni disperate, senza il tempo di cambiare arma o la possibilità di rallentare il tempo. Queste situazioni si risolvono generalmente in morti ripetute, vista l'elevata difficoltà media dello scontro a fuoco a velocità normale, che non permette di sopravvivere a lungo prima dell'esaurimento dell'energia. Terminate le vite a disposizione, il giocatore è costretto a ripetere il livello dal principio.

DigitalCamera magazine

La guida completa alla fotografia digitale in edicola dal 19 febbraio

Questo mese troverete:
- Come fotografare gli animali
- Scegliere la carta fotografica
- Le modalità di scatto
- Le montagne più fotogeniche

Le recensioni di:
- Fujifilm S7000
- Canon Digital Ixus i
- HP Photosmart 945
- Pentax Optio S55
- Sony DSC-U50
- BenQ DC-C50
- 6 scanner piani a confronto

Fotoritocco:
- Dialogo al computer
- Guida completa ai livelli
- Creare un fumetto da una foto
- Come marchiare le pagine fotografiche

Nel CD
GIMP 1.2.5
FocusFixer 1.0

ABBONATI ONLINE: www.futuremediaitaly.it/abbonamenti

Viewpoint

Videogiochi riscopre un titolo dall'importanza seminale

Neo-Geo MVS/AES/CD	SNK America	Sammy	1992	74Mb

In *Viewpoint* tutto sembra 'miniaturizzato', anche se la grandiosità degli scenari non lascia dubbi sull'eccellente lavoro dei grafici Sammy, così come dei programmatori, grazie ad un rilevamento delle collisioni impeccabile

I lettori di **Videogiochi** sufficientemente fortunati da possedere, e rifornire costantemente di cartucce, un Neo-Geo AES saranno già a conoscenza dell'ottima resa della console SNK nel campo degli sparatutto, come dimostrano sia *ASOII* che uno dei migliori shoot'em up orizzontali dell'anno scorso, *Last Resort*.

L'ultimo esponente di questo genere immortale è *Viewpoint*, in pratica la reinterpretazione targata Sammy di *Zaxxon*, celebre sparatutto isometrico di Sega. Sfruttando la medesima visuale 'a 45 gradi', il giocatore prende i comandi della classica astronave nell'ancor più classica missione uno-contro-tutti. Ma le somiglianze col titolo Sega terminano in pratica qui.

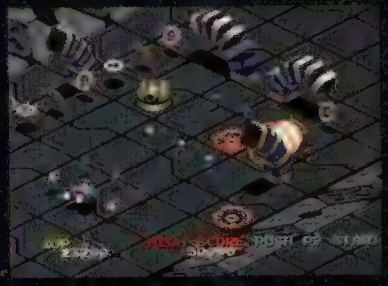
La sola grafica di *Viewpoint* è sufficiente a giustificare il mezzo milione necessario a comprare il gioco: renderizzata in 3D, ma convertita in bitmap per sfruttare l'hardware 2D dell'AES, si attesta su livelli altissimi. Tutto ha un look affascinante, quasi giocattoloso, che non sfigurerebbe affatto su workstation ben più potenti.

Ma la sensazione di magia si dissolve dopo soli 10 secondi di gioco, dato che Viewpoint non ha pietà: mentre altri titoli hardcore simili 'guidano' il giocatore per uno o due livelli accompagnandolo per stage sempre più difficili, il titolo di Sammy è violento e indiavolato sin dal principio, e scarica tonnellate su tonnellate di proiettili sulla povera navicella del giocatore. Il lento ritmo di gioco sembra quasi una punizione più che un aiuto per l'utente in balìa dei colpi avversari.

Pressoché tutti i livelli richiedono l'attivazione o la demolizione di oggetti per poter proseguire e questo aggiunge un eccellente elemento strategico allo shoot'em up. Aggiungiamo all'equazione le immancabili smart bomb e un laser ricaricabile 'alla *R-Type*', e il bilanciamento della difficoltà sembrerà meno nero del previsto. I nemici seguono pattern prestabiliti, la cui memorizzazione rappresenta un vantaggio non indifferente: se il giocatore ha riflessi sufficientemente allenati e nervi d'acciaio, raggiungere il quinto (ed ultimo) nemico di fine livello è sempre possibile.

Nel complesso, sorvolando sul prezzo esorbitante, *Viewpoint* è un titolo incredibilmente divertente, dalla grafica massiccia e con una colonna sonora quanto mai orecchiabile. Non solo. È il gioco ideale per gli esperti degli sparatutto, per far vedere quanto valgono, ma sappiate che il titolo Sammy picchia duro, senza la minima pietà. Quando non riuscirete a passare oltre il secondo livello, ricordate che **Videogiochi** vi aveva avvertito.

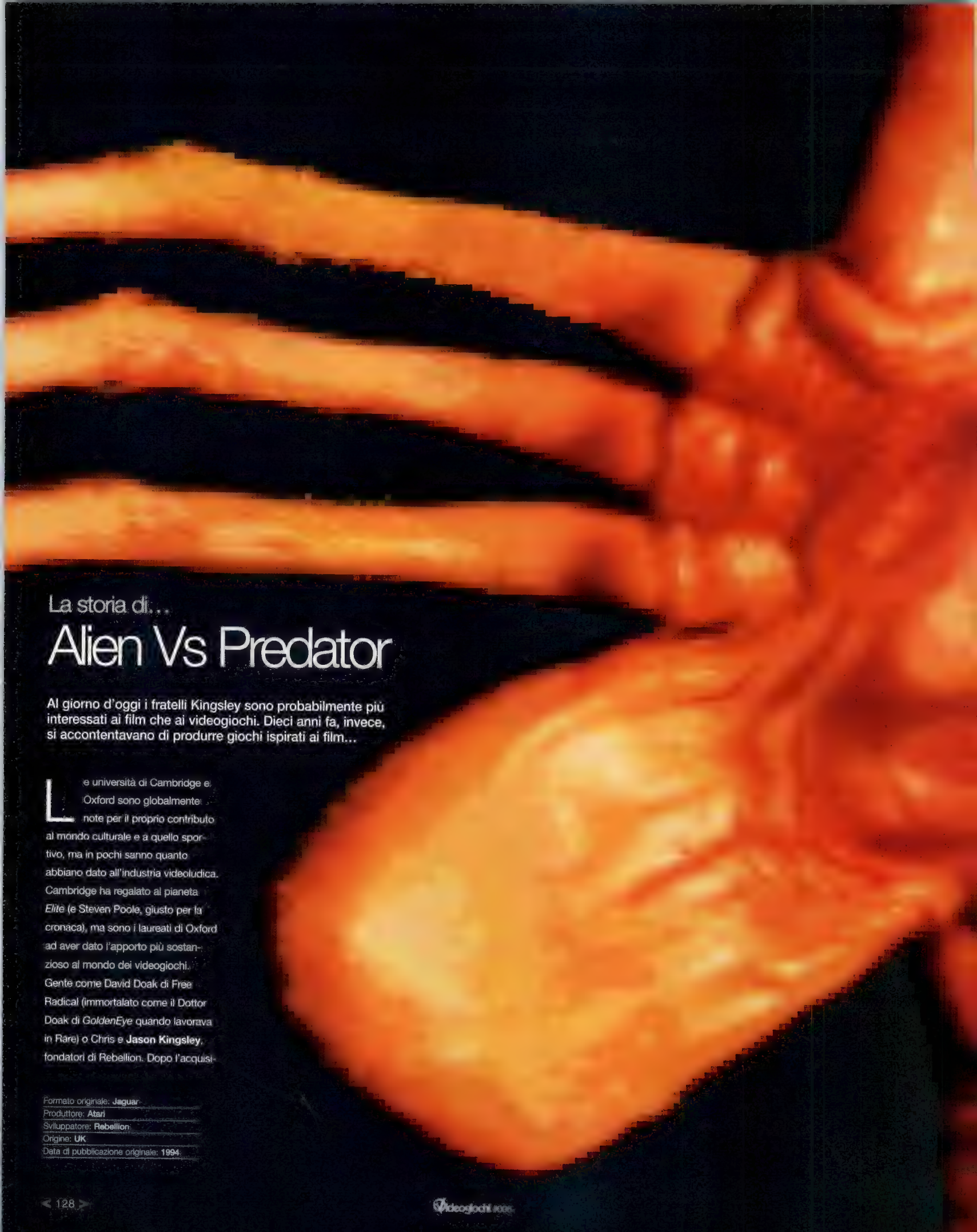
Voto: Otto su dieci



Fortunatamente urtare contro gli oggetti del fondale non produce effetti nefasti a meno che la navicella non vi resti intrappolata per poi venire 'trascinata' fuori dallo schermo. I boss finali sono mastodontici e richiedono un duro lavoro per essere sconfitti

Retrospettiva

È passato quasi un decennio, ma *Viewpoint* non ha perso affatto il proprio fascino. Il gioco rimane uno dei più rappresentativi per questa piattaforma, e non c'è da stupirsi nell'apprendere che in passato, nonostante l'eccellente versione per Neo-Geo CD e le conversioni per Mega Drive, PSone e Saturn (quest'ultima cancellata poco prima dell'uscita), il prezzo della cartuccia ha toccato i 600 euro circa. Insieme a *Gynoug* per Mega Drive, il titolo Sammy è ancora oggi uno degli sparatutto più tosti che siano mai usciti, ma la difficoltà in questo caso galvanizza senza dubbio l'esperienza ludica. Se avete faticato a finire *Mars Matrix* e *Hellfire*, tanto vale che lasciate perdere sin dal principio.



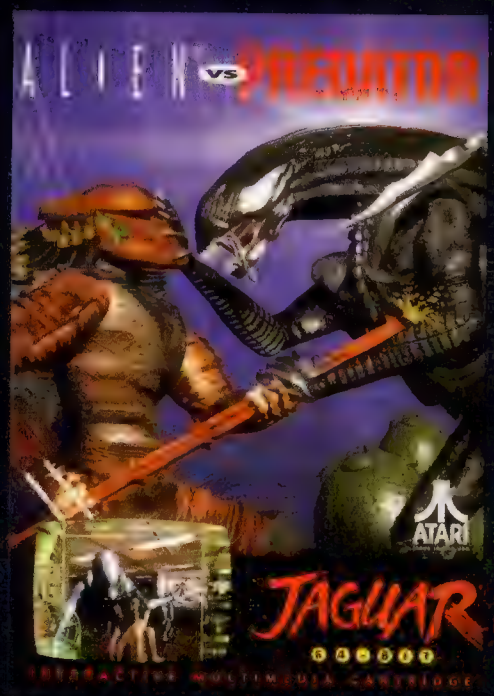
La storia di...

Alien Vs Predator

Al giorno d'oggi i fratelli Kingsley sono probabilmente più interessati ai film che ai videogiochi. Dieci anni fa, invece, si accontentavano di produrre giochi ispirati ai film...

Le università di Cambridge e Oxford sono globalmente note per il proprio contributo al mondo culturale e a quello sportivo, ma in pochi sanno quanto abbiano dato all'industria videoludica. Cambridge ha regalato al pianeta *Elite* (e Steven Poole, giusto per la cronaca), ma sono i laureati di Oxford ad aver dato l'apporto più sostanzioso al mondo dei videogiochi. Gente come David Doak di Free Radical (immortalato come il Dottor Doak di *GoldenEye* quando lavorava in Rare) o Chris e **Jason Kingsley**, fondatori di Rebellion. Dopo l'acquisi-

Formato originale: **Jaguar**
Produttore: **Atari**
Sviluppatore: **Rebellion**
Origine: **UK**
Data di pubblicazione originale: **1994**



A differenza di tie-in precedenti basati sulle licenze di 'Alien' e 'Predator', *Alien Vs Predator* abbandonò completamente le convenzioni dei giochi a scorrimento orizzontale

zione del rinomato fumetto fantascientifico '2000AD' un paio di anni fa, i Kingsley, i cui uffici hanno ancora sede a Oxford, stipendiano ora circa 60 persone in una serie di reparti che vanno dai videogiochi ai fumetti, alla produzione di film.

Tutto ebbe inizio in maniera piuttosto modesta, quando Rebellion fu messa in piedi per realizzare un titolo da lanciare in contemporanea con la console Jaguar di Atari. *AVP* non rispettò la data prestabilita, ma il fatto che l'84% dei possessori di Jaguar finirono eventualmente per comprare il gioco significa che, a quanto pare, valse la pena di aspettare.

Mentre Chris si stava concentrando sul suo dottorato in chimica, il fratello Jason era riuscito a trovare il tempo per mettere insieme un curriculum di tutto rispetto, come sarebbe lecito aspettarsi da un laureato in un'università che vanta fra i propri iscritti diversi primi ministri britannici.

Dopo aver preso una laurea in zoologia, Jason ha scritto alcuni libri per bambini, è stato fotografo di moda a Londra e ha lavorato come assistente cameraman nell'industria dei video musicali. È inoltre stato coinvolto nella realizzazione di diversi videogiochi, come *Blade Warrior* per l'etichetta Imageworks di Mirrorsoft, l'avventura isometrica *Murder* per US Gold, lo sparatutto *Better Dead than Alien* e *Hunt for Red October* per Oxford Digital.

Fu solo dopo queste esperienze che i due fratelli decisero di proporsi ad Atari, realizzando una demo del proprio lavoro nel campo del 3D assieme ad un minuscolo gruppo di altri freelancer. "Chris ed io lavoravamo nella cantina del nostro dormitorio per studenti", sottolinea Jason Kingsley. "L'unica luce naturale che filtrava passava da un buco minuscolo: condizioni ideali per vedere lo schermo, a dire il vero, e un'ambientazione quasi perfetta per *AVP*! Quando abbiamo chiuso l'accordo, dovevamo mettere in piedi la società e farla funzionare in tempi brevissimi".

Per un team così piccolo e con poca esperienza, l'obiettivo che si posero in Rebellion era davvero ragguardevole: "Nessuno aveva realizzato un titolo del genere prima di allora. Non c'era un sistema di controllo standard, nessuna certezza sugli FPS, il Jaguar era una macchina sconosciuta, il team era composto da sole sei persone, il nostro staff non aveva esperienza, noi non avevamo esperienza". Eppure, in pochi mesi fu subito chiaro che *AVP* sarebbe diventato qualcosa di speciale. "Mi ricordo che guardai l'ambientazione 3D e pensai 'Questo diventerà un buon gioco'. Era evidente che avevamo una killer application per le mani e, dopo esserci consultati con Atari, decidemmo di estendere il periodo di sviluppo".

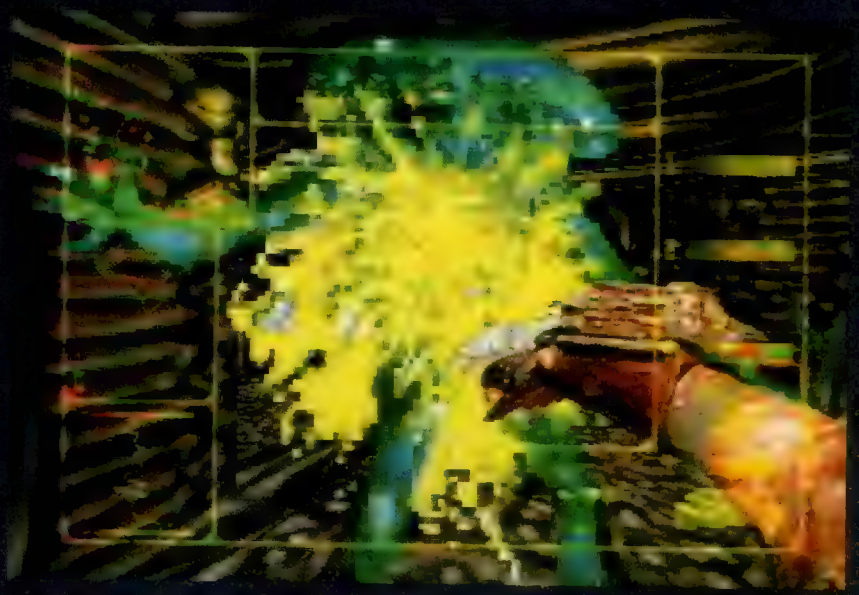
All'inizio, però, Atari non voleva nemmeno realizzare un titolo 3D. La versione da sala di *Alien vs Predator* realizzata da Capcom (che ispirò un tie-in bidimensionale per 16bit) dava ai giocatori la possibilità di controllare un marine o un Predator contro gli Aliens in un picchiaduro a scorrimento orizzontale. Ed era proprio questo genere di titolo che Atari aveva in mente: "Volevano un beat'em up a scorrimento come *Double Dragon*", spiega Kingsley. "Ma dopo un po' di tempo li convincemmo che potevamo realizzare uno sparatutto in prima persona, completamente texture-mappato, a 16bit, con una grafica fotorealistica, in 2.5D, come se fosse raytraced, ma con i muri che rimanevano verticali".

Insieme a *Tempest*, *AVP* divenne uno dei titoli più popolari per Jaguar

Fu una scelta di design davvero coraggiosa. All'epoca lo sparatutto in prima persona non era ancora neanche un 'genere': i possessori di PC pompati avevano già potuto mettere le mani su *Wolfenstein 3D*, ma *Doom* doveva ancora arrivare e il conseguente boom degli FPS era solo un sogno lontano. Una decisione altrettanto coraggiosa fu quella di dare ai giocatori la possibilità di impersonare i cattivi, dato che potevano scegliere se vestire i panni di marine, Predator o Alien. Di conseguenza *AVP* presentava una varietà notevole e una sorprendente complessità narrativa. Ambientato su una base coloniale di addestramento dei marine infestata dagli Aliens, il gioco presentava tre obiettivi: come marine si doveva distruggere la base e scappare prima che esplodesse, come Alien si doveva salvare la regina e come Predator far fuori proprio quest'ultima.

> "Va sottolineato come, all'epoca, il design di *AVP* fosse rivoluzionario, e supportato da un'atmosfera che si sarebbe rivelata azzeccata anche in titoli successivi"

Mentre le missioni da marine sarebbero ora identificabili all'istante da chiunque abbia dimestichezza con gli odierni FPS incentrati sulla narrazione, va sottolineato come, all'epoca, il design di *AVP* fosse rivoluzionario, e supportato da un'atmosfera da survival horror che si sarebbe rivelata azzeccata anche in titoli successivi come *Alien: Resurrection*. Un risultato ancor più notevole se si considera che stiamo parlando di uno solo dei tre tipi di



Ancora oggi, a dieci anni dalla uscita originale, i fratelli Kingsley ricevono e-mail e lettere da fan di *AVP* che ne ribadiscono la bellezza. Il reparto di testing di Atari aiutò inoltre a bilanciarne il livello di difficoltà

gameplay proposti dal gioco. Azzeccate scelte di design differenziavano le altre sezioni, come la possibilità di 'fecondare' i nemici quando si giocava nei panni di un Alien, dando modo di assumere il controllo di nuovi Alien in caso di morte.

I Predator, invece, ottenevano nuove armi a seconda di quanto fossero 'onorevoli' le loro uccisioni, mentre la mancanza di una colonna sonora musicale manteneva tesa l'atmosfera.

Alla base di questo design davvero sofisticato c'erano alcune dinamiche produttive ormai consolidate assieme ad altre decisamente più ardite. "Disegnammo i livelli usando inizialmente dei fogli di carta a quadretti e pennarelli colorati", dichiara Kingsley. "Ma abbiamo utilizzato una tecnica completamente rivoluzionaria per creare gli sprite e renderli fotorealistici: sono stati realizzati costruendo e fotografando dei modelli di Alien e Predator, scansionando le foto e ritagliandole in Deluxe Paint per creare i sei o otto fotogrammi di animazione degli sprite. Per i marine avevamo contattato un tipo che aveva comprato uno dei costumi originali del film e l'abbiamo fotografato in una serie di pose. I muri venivano realizzati su tavolette di cartone di 9x9 cm: li abbiamo prima fotografati e poi scansionati per inserirli nel gioco. In quei giorni abbiamo costruito un sacco di texture per i muri, un lavoro da veri muratori e senza alcun pacchetto grafico sofisticato! Questo ha dato al gioco un look fotorealistico che funziona ancora oggi. Devo avere ancora alcune di quelle tavolette da qualche parte..."

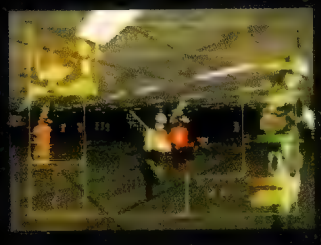
Il risultato è stato un gioco che viene ricordato con orgoglio ancora oggi. Sebbene i responsabili dei film da cui erano tratte le licenze fornirono scarso supporto a Rebellion durante lo sviluppo, secondo Kingsley, quando videro il lavoro finito lo giudicarono come il miglior gioco mai prodotto sulla base delle loro licenze. "Riguardandolo oggi siamo ancora impressionati dal livello di innovazione tecnica e di gameplay che siamo riusciti ad ottenere", prosegue Jason. "Fino ad allora, non ricordo un solo gioco che avesse molte texture, figuriamoci un titolo interamente texture-mappato. Inoltre siamo ancora particolarmente orgogliosi della grafica fotorealistica: ci sono voluti diversi anni per vedere qualcos'altro di simile. C'erano un sacco di altre cose interessanti, ma la ciliegina sulla torta per me sono state le varie modalità di visione del Predator. Nessuno aveva mai fatto un gioco simile prima, nemmeno su PC. Ci stavamo inoltrando in territori inesplorati: non avevamo niente da cui partire o con cui confrontare il nostro lavoro".

Inevitabilmente, però, il gioco si trovò legato a doppio filo con il destino di Jaguar: pur essendo la killer application della console Atari e vendendo alla maggior parte dei suoi utenti, *AVP* non poté beneficiare dell'audience ben più ampia di una piattaforma come PlayStation. "Mi chiedo dove saremmo adesso se il gioco fosse stato una killer app per PSone", concorda Kingsley. "Ma era il primo titolo di Rebellion e non abbiamo rimpianti. Il Jaguar è stata un'ottima macchina su cui lavorare e Atari era, naturalmente, una delle case fondatrici di quest'industria. È stato un grande onore poter lavorare con loro".

Alien vs Predator ha dato inoltre il via all'edificazione del mini-impero cross-mediatico di Rebellion: "È stato il nostro punto di partenza e ci ha dato la confidenza necessaria per evolverci. Abbiamo imparato un sacco sull'organizzazione e in seguito abbiamo scoperto che avevamo ancora un sacco da imparare. Tutti devono cominciare da qualche parte prima poi, e per noi è stato un punto eccellente da cui iniziare".

E nessuno si è quindi stupito quando i Kingsley hanno recuperato quella licenza per creare un titolo per PC ugualmente ambizioso, *Aliens vs Predator*, cinque anni più tardi...

"Un programmatore arrivò e se ne andò abbastanza velocemente, perché gli mancavano persino le basi di matematica", ricorda Kingsley. "Eppure *Alien Vs Predator* deve avere un posto speciale nel suo cuore, perché ancora oggi dichiara di essere stato a 'capo' del progetto!"



"Abbiamo ricevuto un sacco di input da Atari, roba del tipo: 'Voi ragazzi ci sapete fare col Jaguar. Abbiamo qui un nuovo team e abbiamo bisogno che gli diciate come funziona questa console'", ricorda Kingsley

Chronicles

> 1991 1992 1994

Il 23 giugno del 1991, giorno in cui venne pubblicato Sonic the Hedgehog, è una data fondamentale per il videogioco. Prima di allora, i personaggi dei videogiochi erano disegnati quasi esclusivamente in base a criteri di riconoscibilità, sfruttando la manciata di pixel e colori che gli hardware mettevano a disposizione. Sonic, al contrario, aveva alle spalle un approfondito studio di character design. Qualcosa di paragonabile ad una produzione Disney. E i videogiochi successivi non poterono non tenerne conto.

Nel 1991, Sega aveva bisogno di un personaggio carismatico che, oltre a trainare le vendite di Mega Drive, rappresentasse l'azienda come Mario faceva con Nintendo. Dopo un'accurata selezione, venne scelto un porcospino di nome Sonic e dall'aspetto a metà strada tra Mickey Mouse e Felix the Cat. Una massiccia campagna pubblicitaria fece il resto. Ma non si trattò solamente di un'operazione di marketing...

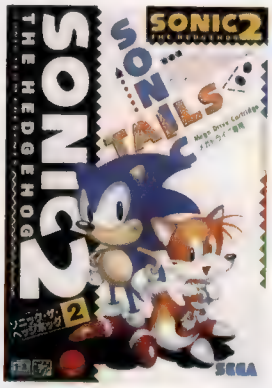
L'innovazione della velocità

Sonic the Hedgehog aveva poco a che vedere con i cloni di *Super Mario* che in quegli anni saturavano il mercato. Il creatore della serie, Yuji Naka, aveva studiato le meccaniche del platform Nintendo, ma era riuscito a rielaborarle per ottenere uno stile di gioco differente, per molti aspetti complementare. Mentre *Super Mario* richiedeva un'azione a tratti lenta e ponderata, fatta di millimetrici balzi sulle teste dei nemici, il gameplay di *Sonic* era caratterizzato dall'elevata velocità del personaggio. All'utente erano richiesti riflessi fulminei, piuttosto che coordinazione dei movimenti. La presenza sullo stesso tasto della funzione di salto e di spin attack permetteva al pollice del giocatore di rimanere fisso sul pulsante, favorendo la risposta istintiva. I bonus non erano nascosti dentro a mattoni da infrangere, ma erano disposti sul percorso. Il timer di gioco, invece di punire i giocatori lenti, premiava i più veloci. Un livello di *Sonic* non costituiva per questo un ostacolo in sé. La vera sfida andava ricercata nella ripetizione dello stesso, nel conseguimento della prestazione perfetta per accedere al livello bonus e recuperare il Chaos Emerald.

Sonic the Hedgehog riscosse un ottimo successo di pubblico. Tuttavia i giocatori non impiegarono molto tempo per terminarlo, soprattutto a causa di livelli dalla struttura poco complessa, e quindi caratterizzati da un limitato coefficiente di rigiocabilità. Anche per questo il sequel rappresentò un appuntamento importante per capire il destino della serie. E *Sonic 2* (1992) non tradì le aspettative, grazie ad ambientazioni più estese, ricche di segreti e sentieri alternativi. Nel nuovo episodio, Sonic trovava un degno compagno di avventura nella volpe Tails, personaggio in grado di contribuire alla causa, tra l'altro, aprendo le porte ad una modalità a due giocatori. L'introduzione di nuovi personaggi sarebbe diventata la prima costante della serie. E la diversificazione delle loro abilità, fondamentale per rendere più vario il gameplay, la seconda.

Il 1994 fu uno degli anni migliori per Sonic. A distanza di dieci mesi, vennero rilasciati due nuovi capitoli per Mega Drive: *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles*. Presi singolarmente, questi episodi si rivelavano dei buoni sequel, ma era unendoli che era possibile apprezzarne il vero potenziale. Grazie all'innovativa Lock-on Technology, la cartuccia di *Sonic & Knuckles* permetteva l'aggancio di un secondo gioco. L'inserimento dei primi due *Sonic* sbloccava nuove modalità, mentre con *Sonic 3* si otteneva un titolo praticamente nuovo. La sommatoria dei livelli dei due giochi assicurava un'incredibile longevità, e i tre personaggi selezionabili, Sonic, Tails e Knuckles, erano il suggello finale ad uno dei migliori platform di sempre.

Parallelamente allo sviluppo della serie principale, Sonic è stato impegnato in diverse iniziative laterali. *Sonic CD* (1993) e *Knuckles Chaotix* (1995) sono serviti a spingere le periferiche Mega CD e 32X, evidentemente con scarso successo. Diverso il discorso per gli spin-off: da *Sonic Spinball* a *Sonic Drift*, fino all'imbarazzante *Sonic*



Sonic the Hedgehog

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Sonic Team**
Genere: **Platform**
Piattaforma: **Mega Drive, Master System, Game Gear**

Sonic the Hedgehog 2

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Sonic Team**
Genere: **Platform**
Piattaforma: **Mega Drive, Master System, Game Gear**

Sonic & Knuckles

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Sonic Team**
Genere: **Platform**
Piattaforma: **Mega Drive**

Sonic: storie di porcospini con le scarpe da corsa

1996

Labyrinth, l'universo di Sonic si è riempito, in questo caso, di prodotti dalla qualità medio-bassa, che non hanno reso giustizia al personaggio. L'errore di Sega è stato non capire che, dall'altra parte della barricata, Mario non si limitava a fornire la sua immagine per incrementare le vendite di un gioco, ma costituiva per lo stesso una sorta di certificato di qualità. In questo senso, la mancata uscita di un *Sonic* su Saturn (se si esclude la conversione del divertente *Sonic 3D*) è da ricondurre ad errori di valutazione di Sega piuttosto che a un'ipotetica disaffezione del pubblico.

Il ritorno degli eroi

Quando si trattò di delineare la line-up di Dreamcast, fu chiaro che Sega non poteva permettersi di fare a meno di personaggi come Sonic, Tails, Knuckles e Amy. Il porcospino sarebbe quindi ritornato a correre, ma prima era necessario definire il passaggio al tridimensionale vero.

Come *Mario 64*, *Sonic Adventure* (1999) traghettò magnificamente la serie nei mondi poligonali, generando perplessità solo per la gestione delle telecamere. La profondità di campo garantita dall'ambiente 3D permetteva al giocatore di distinguere gli ostacoli da lunga distanza. Questo autorizzò i designer ad aumentare la velocità, rendendo l'azione ancor più adrenalinica. L'introduzione di sei diversi stili di gioco, ognuno abbinato ad un personaggio, diversificava l'offerta ludica, anche se i riflettori rimanevano puntati su Sonic e le sezioni corsistiche. Un altro motivo di interesse erano i Chao, animaletti da allevare come tamagotchi in appositi giardini o tramite la Visual Memory, la memory card dotata di schermo introdotta con Dreamcast.

1999

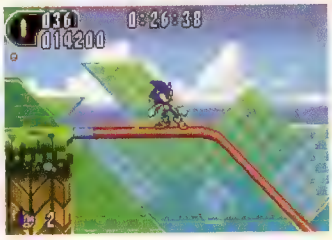
Ma *Sonic Adventure* era un titolo interessante anche a livello di trama. Naka era riuscito infatti nella difficile impresa di scrivere una bella storia partendo dai cliché narrativi della serie. Molto buono, ad esempio, il lavoro di approfondimento eseguito su Tails. Il volpino realizzava di essere una 'spalla', un personaggio che aveva sempre vissuto all'ombra dell'amico Sonic. Iniziava pertanto a sentirsi insicuro, inadeguato a risolvere una situazione contando unicamente sulle proprie forze. I fatti lo porteranno ad affrontare questo conflitto e a vincerlo, facendogli ritrovare la fiducia in sé stesso.

Due anni dopo, *Sonic Adventure 2* prese tre delle sei modalità di gioco presenti nel prequel e le approfondì, dando però ad ognuna eguale risalto. Se i livelli 'sonici' erano, come sempre, spettacolari e divertenti, in molti non apprezzarono l'importanza conferita alle sezioni di ricerca del Master Emerald ed a quelle a bordo del mech. Le prime erano afflitte da una telecamera che negli spazi stretti diventava ingovernabile. Le seconde risultavano invece un po' troppo semplici da completare. *Sonic Adventure 2* restava comunque un ottimo prodotto, con una grafica sbalorditiva, una longevità assicurata dai 180 emblemi da recuperare ed un finale epico e commovente.

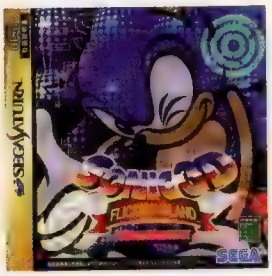
2002

Con il fallimento di Dreamcast la serie ha subito una battuta d'arresto, a cui è seguito il trasferimento su GameCube. Ma in attesa di definire il nuovo ciclo vitale di Sonic & company, Sega non ha saputo resistere alla tentazione di cimentarsi in un'operazione di revival su Game Boy Advance. *Sonic Advance* ha riprodotto ottimamente il vecchio gameplay della serie, senza però dimenticare il nuovo, vista l'introduzione dei grind e degli Chao da allevare. Il pubblico ha apprezzato, facendo schizzare le vendite oltre quota 500.000. *Sonic Advance 2* ha invece spinto sul pedale della difficoltà, dell'esplorazione dei livelli e della magnificenza grafica, rivelandosi uno dei migliori titoli della saga. Il terzo episodio è previsto per il prossimo anno.

Un gameplay semplice e frizzante: ecco il segreto di questi giochi. O, come dice il porcospino con le scarpe da corsa verso la fine di *Sonic Adventure 2*: "I'm Sonic. What you see is what you get". Mai descrizione fu più azzeccata.



Giri della morte e superfici da grindare: i giochi di Sonic hanno fatto della parola 'cool' un imperativo categorico



Sonic 3D

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Traveller's Tales**
Genere: **Platform**
Piattaforma: **Mega Drive, Saturn, PC**

Sonic Adventure

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Sonic Team**
Genere: **Platform**
Piattaforma: **Dreamcast**

Sonic Advance

Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Sonic Team**
Genere: **Platform**
Piattaforma: **Game Boy Advance**

Gallery

l'arte del videogioco

gallery © Square Enix, 2002-2004

© Square Enix, 2002-2004

Tetsuya Nomura nasce a Osaka nell'ottobre del 1970. Dopo aver studiato e lavorato presso una scuola di disegno pubblicitario, nel 1992 entra in Square con l'incarico di realizzare parte della grafica delle fasi di combattimento di *Final Fantasy V*. Due anni più tardi è il direttore artistico di *Final Fantasy VI*. Nel 1996 partecipa alla realizzazione di *Silent Chaos*, un'avventura dallo sviluppo travagliato, prevista prima per PC, poi dirottata su PSone, quindi cancellata del tutto dopo oltre due anni di lavoro. Nonostante questo incidente di percorso, Nomura ottiene il riconoscimento del suo talento nel 1997, prestando i suoi servigi come character designer di *Final Fantasy VII* per PSone. Da allora la sua firma compare in calce alla maggior parte dei giochi Square, da *Ehrgeiz* a *The Bouncer*, da *Brave Fencer Musashi* a *Parasite Eve*, per arrivare a *FFVIII*, *X*, *X-2* e *Kingdom Hearts* (del quale è anche direttore dello sviluppo). Attualmente è al lavoro sul seguito di quest'ultimo e sul lungometraggio in CGI 'Final Fantasy VII: Advent Children'.

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Salve signori,
non sono un fan Nintendo, almeno non un fan di quelli che mandano un'email a una rivista specializzata per chiedere se il Cubo è migliore della PS2, per avere la risposta che già sanno e che si aspettano. Non sono un fan, almeno non di quelli che non riconoscono gli errori commessi in passato in diverse occasioni da Nintendo, e i nuovi che sta commettendo. Non sono un fan, almeno non di quelli che hanno tredici anni, almeno senza le mani cicciottelle dei teenagers. Non sono un fan, e non sono da solo. C'è un posto, il gruppo di discussione dedicato al GameCube, e ci sono ragazzi e ragazze più grandi (adulti...? Eterni bambini...?) che non si chiedono quando uscirà *Animal Crossing* PAL, non si chiedono di che colore sarà la prossima console Nintendo, non si chiedono se mai ci sarà una conversione per Xbox di *Super Mario*, non si chiedono, ma giocano.
Io gioco. E basta.
ValexxxX

Anche i fan giocano. Noi con i videogiochi, loro con la fede, l'ideologia, il senso di appartenenza. Sono giocatori sociali. Non combattono contro il boss di fine livello, ma contro il fan dello schieramento opposto. Una persona in carne e ossa. Chissà, allora, se sono più concreti loro o lo siamo noi, che ci perdiamo nei mondi virtuali.

"IO NON CI STO!" DA MISSING IN ACTION
Gentilissima redazione,
ho letto la colonna di Massimo Maietti. Innanzitutto l'articolo è ben posto, e concordo con buona parte delle conclusioni. Tuttavia quello su cui mi trovo in disaccordo è il legame stretto uno-ad-uno fra hardcore gamer (inteso come fan videogiocatore) e snob. Io concordo che buona parte dei videogiocatori, ma soprattutto degli hardcore gamer, che si trovano online siano degli snob. Snob e, se mi si concede il termine, cazzari, capaci di criticarti se fai notare che *Zelda: The Wind Waker* è per buona parte un rimescolamento di elementi di gioco già presenti nella versione SNES, ma capacissimi di far partire discussioni interminabili sul film di ieri sera con Bombolo e Cannavale, divertentissime, interessanti, ma totalmente fuori tema (aggredendo chi fa notare loro questa incoerenza). Tuttavia, la colonna di Massimo Maietti si limita solamente ad una realtà molto più facile da conoscere, quella dei forum e dei newsgroup online. La dinamica di tali gruppi spesso fa in modo che i più moderati degli hardcore gamers, quelli che effettivamente darebbero una mano ai nuovi arrivati o li aiuterebbero ad entrare nella mentalità o anche arriverebbero a prestargli la console coi giochi, al terzo thread dal tono "Xboxxaro vaffanculo. Il film di Bud Spencer di ieri è più divertente del tuo *Halo* ed ha venduto di più", prenda armi e bagagli e, o si sposti su una mailing list (mezzo di comunicazione molto più nascosto, ma non per questo più elitario, anzi, spesso molto più tollerante), oppure prenda e smetta di partecipare alla vita di rete. Gli hardcore gamer buoni esistono e sono di questo mondo! Io ho passato un Capodanno con loro! Uno di loro mi ha prestato il suo GameCube! Ok, adesso vado, ho una lezione di Matematica Discreta che mi aspetta... Ah, surfando sui newsgroup ho trovato la seguente perlina: un ragazzo che si lamenta per il sistema di salvataggio a save point (e non "immediato") dell'ultimo *Prince of Persia*. Qualcuno gli spieghi che nell'originale sarebbe dovuto ripartire da capo.
Davide Inglima, ovvero Gatto Feroce
(a.k.a. limaCAT)

La sacra arte della generalizzazione, qualche volta, è l'unica via d'uscita per i testi troppo brevi per elencare ogni eccezione. No, gli hardcore gamer (ammesso che esistano) sicuramente non appartengono tutti alla categoria degli snob. Non lo pensa **Videogiochi** e, leggendo tra le righe, non lo esclude nemmeno l'ipnotico Maietti. Forse loro sono gli estremisti del videogioco. Ma noi siamo diversi. Noi non siamo "in fuga dalla massa", non volgiamo lo sguardo "unicamente ad un passato mitizzato (io c'ero e voi no)", non consideriamo il pubblico di massa come "ignorante e monolitico". No, noi no. Certo, però, che qualcuno dovrebbe dirlo a questi poppanti del videogioco come funziona un sistema di salvataggio serio! Il sistema a save point di *Prince of Persia* non è "immediato"? Da non crederci. Qualcuno dovrebbe educare questi pivelli con qualche sana dose di retrogaming. Ma a parte questo, sia chiaro, tutto bene. Tutto tranquillo. Cosa dicevamo? Ah, certo, che noi siamo diversi dall'hardcore gamer snob. Noi non siamo come loro. Questo è bene precisarlo.

Un sorriso al gattosilvestrico Davide. Forse l'hardcore gamer non sarà perfetto, ma spesso non gli manca l'autoironia. **Videogiochi** ama ridere di sé stessa, come in queste righe. E spera lo facciano anche i suoi lettori, anche fuori da queste righe.

"IO NON CI STO!" DA NEON BIBLE
Caro Videogiochi, sono un po' in ritardo, lo so, ma avrei da dire la mia su quanto scritto da Paolo Paglianti nel numero 03 della nostra rivista preferita: se lui vuole il quick save, io no [...] La mia linea di condotta si sviluppa grosso modo su questo concetto: che diavolo me ne faccio del quick save se poi mi uccide il fattore sfida, e mi lascia una giocabilità rantolante? Detto fra noi, io mi annoio a morte se un gioco non presenta un'adeguata difficoltà. [...] Se non c'è difficoltà non c'è ostacolo da superare e quindi, sillogisticamente parlando, non c'è piacere. La tensione che deriva, ad esempio, dalla paura di perdere la vita (in un gioco intendo), e di doversi quindi rifare un pezzo di livello (non tutto possibilmente, ma poi dipende dal gioco) contribuisce a rendere più intensa l'esperienza ludica e di conseguenza ad accrescere il piacere per aver superato un certo passaggio del gioco. Almeno così la vedo io. Non voglio dire che tutti i giochi debbano avere una difficoltà spropositata; mi auguro solo che abbiano un tasso di sfida decoroso. Il quick save in questione, quindi, mi farebbe storcere il naso perché smorzerebbe drasticamente la tensione durante la partita e, peraltro, comporterebbe una fastidiosa compulsione al salvataggio indiscriminato che catturerebbe parte dell'attenzione che dovrei dedicare al gioco, con conseguente frammentazione dell'esperienza di gioco (cosa tutt'altro che trascurabile).
Guido Scarabello

"IO NON CI STO!" DA...
"IO NON CI STO!" DA NEON BIBLE
In risposta alla lettera su **VG**004 (nella quale Daniele Gazzotti esprimeva il suo dissenso verso i sistemi di salvataggio libero, che non permettono al videogioco di 'punire' realisticamente il videogiocatore in caso di morte, nd**VG**).

Daniele Gazzotti è uno studente, Daniele Gazzotti ha del tempo libero, forse tanto tempo libero, Daniele Gazzotti non lavora 12 ore al giorno, Daniele Gazzotti è me solo qualche anno fa, Daniele Gazzotti non può capire il pezzo del Paglianti perché ne è completamente estraneo.

Il videogioco deve divertire, e per divertire deve quantomeno essere giocato. E deve poter esser giocato da chiunque abbia la costanza di spendere un sessantino per una custodia di plastica, un manuale ed un CD. *Medal of Honor: Frontline* è un gran gioco, forse il primo FPS ad avermi appassionato, eppure se ne sta lì a prendere polvere sullo scaffale perché non riesco a trovare

> "Gli hardcore gamer buoni esistono e sono di questo mondo! Io ho passato un Capodanno con loro! Uno di loro mi ha prestato il suo GameCube!"
>
> Davide Inglima

quella maledetta ora di tempo libero per completare un livello. E non ho voglia di gettare cinquanta minuti nel pattume perché non ho trovato un sacchetto curativo e qualche stronzo mi ha sparato alle spalle. Daniele Gazzotti ha probabilmente, e non gliene faccio certo una colpa, svariati cinquanta minuti da donare in sacrificio al Dio videogioco. Io no, e molti come me neanche.

Ripetere interminabili sezioni di un videogioco non sminuisce l'esperienza, sbattendoci in faccia i pattern presenti, più di un save point? Lo sbarco in Normandia senza il terrore di morire, senza lo sconforto nel vedere qualche amico morire a pochi centimetri da noi, può essere davvero realistico? No, stiamo videogiocando, e se c'è una cosa che mi piace dei videogiochi è che se commetto un errore posso iniziare daccapo.

In *GTA* ripeto una missione dall'inizio, inutili fasi al volante comprese. In *Mafia* un sistema di autosalvataggio si preoccupa di lasciarmi rifare solo la parte divertente di una missione, e comunque *Mafia* rimane cento volte più coinvolgente del titolo Rockstar. Ma poi penso a me che non ho il tempo per godere della mia passione preferita e che sono costretto spesso, durante la settimana, a qualche fugace 'sveltina' con il GBA, penso a Daniele Gazzotti che di tempo ne ha e che può comunque trarre vantaggio da un sistema di salvataggio più ostico e sicuramente più longevo, e mi chiedo: ma è davvero così difficile implementare nello stesso gioco un sistema di salvataggio per me ed uno per lui?
Vitoiuvara

Il proprio personaggio schiatta in una pozza di sangue emettendo agghiaccianti urla di dolore. Tutto molto bello (per dire), ma a questo punto cosa deve succedere? Bisogna poter riprendere da poco prima del trapasso (salvataggio libero) o dall'ultimo punto di salvataggio (save point)? Fino a questo momento sono emersi quattro elementi su cui basare la scelta...

1. *Tempo a disposizione*. Ho preso una pausa caffè in mezzo alla giornata. Voglio fare una partita. Ma come posso avanzare nel gioco se per raggiungere il prossimo save point serve almeno mezz'ora?

2. *Ripetitività dell'azione*. Ho preso una pallottola in mezzo alla fronte. Ora devo ripetere l'intera sezione dall'ultimo save point. Ma chi me lo fa fare di ripetere per l'ennesima volta gli ennesimi minuti di livello?

3. *Coerenza narrativa*. Ho preso un raggio laser in mezzo agli occhi. Ora devo riprovare. Ma che senso ha ricominciare da poco prima del trapasso, come fossi un superuomo digitale che può vivere e morire come preferisce?

4. *Gestione della tensione*. Sono nella sezione finale del livello. Ora devo non morire. Ma alla fine cosa mi importa, se qualsiasi cosa succeda posso premere un tasto e riprendere dal penultimo secondo di gioco?

Un saggio del nostro tempo avrebbe scritto: "Distanzia i checkpoint e il giocatore avrà maggiore paura di sbagliare. Proprio perché saprà di dover ricominciare da lontano in caso il personaggio schiatti in una pozza di sangue emettendo agghiaccianti urla di dolore". Tutto molto bello. Per dire. Ma voi siete (e che il Dio dei videogiocatori perdoni per i termini) quicksaver o savepointer?

"IO CI STO!" DA FORUM?!

Cara redazione di Videogiochi, vi scrivo, oltre che per farvi i complimenti, per esprimere il mio consenso a due affermazioni contenute nel numero di gennaio. La prima, di Mr. Biffo, che denuncia la tendenza ad allungare artificiosamente la longevità dei giochi con sezioni (e, aggiungo io, con complicazioni a livello di comandi) perfettamente inutili. La seconda, di Riccardo Albini (sono stato un lettore della sua rivista **Videogiochi**), che dice che il suo tempo libero è sempre minore, che gli interessi (e, aggiungo io, gli impegni) sono tanti e che inizia a scartare i giochi che durano troppo. Queste due affermazioni sono secondo me complementari e così sintetizzabili: nei videogame è necessaria più qualità e meno quantità (ovviamente quando questa è scadente).
Philsan

"Ah! Non dire che sei d'accordo con me. Quando la gente è d'accordo con me mi sembra sempre di essere nel torto!"
Oscar Wilde

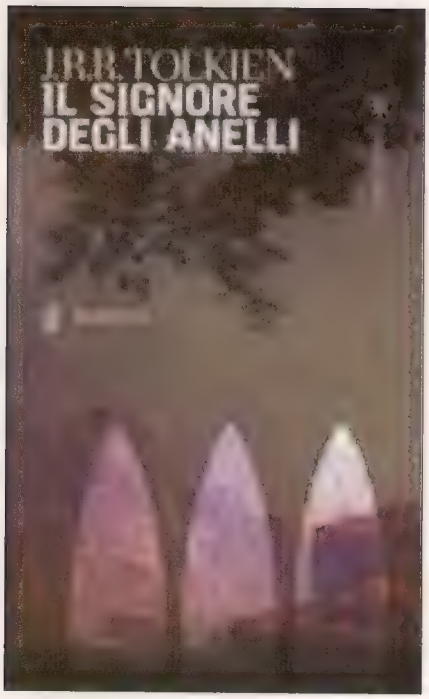
DENTI DEL GIUDIZIO DA FORUM \ VOL. 2

Sephirot311 in Forum 004 espone motivazioni del tutto condivisibili per l'utilizzo dei voti all'interno delle recensioni videoludiche. Vorrei però proporre una visione differente delle cose. Pur ribadendo il fatto che la vera valutazione del gioco sta nel testo della recensione e non nel numeretto a fine pagina, non trovo che esso sia fuori luogo, perché il videogioco è differente da un film o una canzone. Mi spiego: Andrea ha sottolineato che le recensioni cinematografiche e musicali non presentano valutazioni numeriche, credo però che l'assenza di questo non sia dovuta alla maggiore longevità di essi rispetto al videogioco, quanto piuttosto alla natura 'passiva' e 'soggettiva' dei due medium rispetto ad esso. Un film lo si guarda, una canzone la si ascolta, ma un videogioco lo si 'gioca', e questo comporta una maggior interazione del semplice guardare/ascoltare.

'Ricomincio da capo' ('Groundhog Day', 1992) di Harold Ramis, con Bill Murray, Andie MacDowell e Chris Elliott. Il meteorologo televisivo Phil Connors viene inviato in Pennsylvania per realizzare un servizio sull'annuale 'Giorno della Marmotta'. La mattina dopo, al suo risveglio, Phil si troverà a vivere nuovamente il giorno appena trascorso. E così, apparentemente, all'infinito. Un loop temporale che lo porterà ad un passo dalla follia, fino a quando non capirà come investire il tempo concessogli. Tutto questo può avere una relazione con i sistemi di salvataggio nei videogiochi? Forse no. Ma il film merita ugualmente.

Il gioco non è solo narrazione, ma fruizione. Tale interazione è composta di molti fattori, alcuni dei quali soggettivi, mentre molti altri indubbiamente non lo sono. Se un gioco propone una giocabilità ostica, comandi legnosi, grafica scattosa, e texture scialbe, è ovvio che questo vale per chiunque lo giochi e non solo per alcuni, il che lo porta a non essere (in questo contesto) soggettivo quanto potrebbe esserlo la sua componente narrativa. La trama può essere affascinante quanto si vuole, cosa che di per sé rimane comunque variabile da persona a persona; ma una giocabilità mal calibrata rappresenta un dato di fatto che va considerato e valutato in maniera precisa. Tornando all'esempio cinematografico, una cosa del genere è rappresentata non tanto dalle recensioni dei film, quanto da quelle dei DVD che li rappresentano. In questo caso la valutazione, oltre al film stesso (soggettivo), riguarda quegli aspetti tecnici (non soggettivi) che potrebbero comprometterne la gradevole visione: video sporco, audio mal calibrato, mancanza di extra ecc...

> "*Frontline* è un gran gioco, eppure se ne sta lì a prendere polvere sullo scaffale perché non riesco a trovare quella maledetta ora di tempo libero per completare un livello"
> Vitoiuvara



'Il Signore degli Anelli' ('The Lord of the Rings', 1359 pp., 28 euro, Bompiani, 2004) di J.R.R. Tolkien. Trama: Frodo ha un anello. E lo deve buttare nella lava. Succedono delle cose. Fine. Una trama non interattiva, ma che è riuscita a trascinare in luoghi fantastici generazioni di lettori. Il videogioco può permettersi di dare al giocatore poco potere decisionale? O in quel caso fallisce nel suo obiettivo?

Concludendo, non voglio dire che i voti all'interno di una recensione videoludica siano fondamentali, sono fermamente convinto che il testo ne sia la vera valutazione; ma la presenza di un 'mezzo' ludico oltre al suo 'testo' ludico all'interno del videogioco, trovano giustificazione in una valutazione numerica rispetto ai casi nei quali il medium si presenta come totalmente (o quasi) soggettivo e quindi non valutabile con una semplice cifra.
Zolfo

L'intro della sezione anteprime di **Videogiochi** 005 proponeva il mese scorso un piccolo esperimento: leggere le recensioni che seguivano nascondendo il numero a fondo pagina. Qualcuno, come emerso dal feedback arrivato in redazione o sui forum, lo ha fatto. Ed è stata un'esperienza disorientante. Ma ancora non ci si spiega perché. C'è chi sostiene che un videogioco non sia adatto ad una recensione senza voto. C'è chi sostiene che un videogiocatore non sia (ancora) adatto ad una recensione senza voto. La verità, come sempre, è nel mezzo. Del mare. Profondo. E noi non la vediamo. Perché è buio. Molto. Qualcuno vuole illuminare per noi le profondità? **Videogiochi** cerca sommozzatori della critica. Qual è il valore del voto numerico nelle recensioni di videogiochi? Per le risposte, rivolgersi al solito indirizzo.

MY LIBERTY CITY DA FORUM \ VOL. 4
Buongiorno redazione di **Videogiochi**. Intervengo per dire la mia sulla tanto agognata libertà all'interno di un videogioco e sull'evoluzione. Lo faccio partendo da un presupposto semplicissimo: per quanto un gioco possa essere grande e ricco di vasti ambienti di gioco, la libertà che esso ci offrirà sarà sempre fittizia. Prima o poi arriveremo ai confini dell'universo di gioco creato dal game designer e non potremo andare più in là. Saremo sempre 'intrappolati' da questo punto di vista. La libertà di azione all'interno dei VG passa quindi dalla scelta e dalla customizzazione di ogni singolo aspetto del videogioco. La storia non deve seguire binari preimpostati, deve essere il giocatore, con le sue scelte, ad influire su di essa. Perché mi debbo innamorare della compagna che combatte insieme a me, anziché preferire magari un NPC incontrato durante una serata di svago in una delle tante città che animano il videogioco? Perché debbo salvare sempre io il mondo? Non potrei magari declinare l'invito inizialmente perché ho deciso di mettere su famiglia, tranne poi ritornare sui miei passi e decidere diversamente (sempre se il re o chi per lui non abbia già trovato un altro al mio posto...)?

Parliamo adesso della customizzazione di ogni singolo aspetto del gioco. È una cosa tanto semplice quanto naturale, ma i creatori non la prendono in considerazione, tranne che in casi sporadici. Decidere in un gioco di ruolo se ci siano combattimenti casuali o meno, decidere se si possa salvare sempre oppure in punti determinati all'interno dell'area di gioco, se si possono arruolare nel proprio party solo 8 personaggi oppure 25, se nel campo di battaglia possano scendere in campo 3-4-5 personaggi e così via. 'Scelte' come queste danno anche libertà, la sensazione di poter decidere all'interno del videogioco sarebbe forte e importante. Io credo che il videogioco migliorerebbe ed acquisterebbe lustro. È troppo difficile o inutile fare tutto questo?
Darrosquali

Il giocatore vuole liberare la fantasia. Entrare in nuovi mondi e vivere nuove esperienze. Ma per farlo serve il potere di scegliere? O la fantasia viene evocata dall'atmosfera, dal racconto, anche se questo è imprigionato? Siamo entrati in nuovi mondi leggendo 'Il Signore degli Anelli'. Abbiamo vissuto nuove esperienze vedendo 'Guerre Stellari'. Ma nel videogioco pretendiamo che l'interattività sia sfruttata sino in fondo, altrimenti ci sentiamo incatenati. Non liberi. E se non siamo liberi noi, pensiamo, non lo è nemmeno la fantasia. Chissà se è così. Forse non riusciamo più a lasciarci trasportare. Forse non siamo capaci di ascoltare quello che un gioco ci racconta, e ci illudiamo di goderne di più dopo averlo plasmato a nostra somiglianza. Anche se, dopo tutti quegli stravolgimenti, il gioco che ci parla non riesce più a raccontarci una sua storia. Ma non importa, tanto abbiamo la nostra storia. Ma davvero non riusciamo più a sospendere il giudizio? Davvero non riusciamo a convincerci che siamo entrati in nuovi mondi e stiamo vivendo nuove esperienze? Chissà se è così. No, forse non per tutti è così. La parola a Carlo...

"GRAZIE, VIDEOGIOCHI" DA FORUM
Suona il campanello, ecco che arriva la mia fisioterapista. È simpatica e mi fa piacere che si prenda cura di me quelle 10 ore ogni 3 mesi circa, d'altronde è una delle poche persone con cui parlo. Mi presento, sono Carlo, amo videogiocare da sempre ma in questi ultimi anni mi immergo di più nei videogiochi. Prediligo quelli che permettono di configurare tasti e che non richiedono virtuosismi delle dita per essere giocati. Ah, sono tetraplegico da 8 anni, e mi considero fortunato, in quanto ho mantenuto una buona manualità negli arti superiori anche se naturalmente non li posso usare al 100%. Dagli addominali in giù non muovo niente ma sono fortunato, in quanto ho visto gente che muove a malapena dal collo in su.

Anna, la terapista, inizia a 'strecciarmi' braccia e mani, poi mi sdraia per pensare alle gambe: iniziamo a parlare del regalo che ha fatto a suo figlio, una PlayStation 1 anche se lui voleva la 2, ma costava troppo. Non affronto con lei il discorso videogiochi, o meglio ci ho provato una volta, ma preferisco che mi racconti cosa ha fatto lei, o parlare di altro, magari prendendo spunto dal commentatore radio della sua stazione preferita che sintonizza ogni volta che arriva. Spero che anche oggi non mi chieda come ho passato il pomeriggio di ieri. È simpatica ma sembra non voler capire che preferisco non dirgli cosa ho fatto. Come potrebbe capire che proprio ieri pomeriggio ho affrontato il mostro finale e liberato il mondo da una catastrofe? Tutto questo mentre lei semplicemente lavorava, ignara della sventura imminente.

Due pomeriggi fa invece ho cazzeggiato a Vice City, sono andato al night in elicottero, poi una volta uscito me lo sono scordato in parcheggio e

> "La libertà di azione all'interno dei VG passa quindi dalla scelta. La storia non deve seguire binari preimpostati, deve essere il giocatore, con le sue scelte, ad influire su di essa"
> Darrosquali

allora ho preso una macchina, con la quale ho vinto una corsa. Anna e mia madre credono che me ne stia buono buono in camera mia, per loro l'importante è che stia 2 ore in piedi tenuto su dallo standing, un apparecchio che terrebbe in piedi anche un morto. Il bello è che quando ci sto non posso neanche guardare la TV. Per problemi di spazio in casa mi ritrovo messo davanti alla finestra ma non riesco a guardare fuori. Ecco che mi tocca, mi ci mette, saluta e se ne va, e sento che passando per la cucina si raccomanda con mia madre di tirarmi giù tra un ora, e di rimettermi stasera dopo mangiato... questo per digerire e per le ossa, perché se non sopportano il mio peso ogni tanto si indeboliscono...

Oggi comunque mi sta anche bene perché ormai il corriere con *PoP* non arriva più e la minaccia di Ganondorf (purtroppo) l'ho sventata definitivamente ieri. Ma domani è un altro giorno, so che c'è molto da faticare in Persia per recuperare il coltello del tempo. Sono psicologicamente pronto ad affrontare questa ennesima avventura, c'è ancora bisogno di me nelle terre di videoland. E quando sarò in rete saranno casini per tutti, ho visto in Internet gente che se la spassa molto in giochi come *FFXI*. Gente come me, anzi io sarò come loro, quando avrò anche il microfono... aspettatemi...
Grazie Videogiochi (non la Vs rivista, sorry)!
Giampi

A Carlo e a molti altri.
Respect.

NU-(DE)GENERATION DA FORUM
Probabilmente sono un po' in ritardo per parlare del numero 4 di **Videogiochi**, ma dopo aver letto l'articolo sulle console di nuova generazione continuo a chiedermi: perché? Perché dovrei comprare una console di nuova generazione? Che vantaggi potranno trarne i giochi, oltre al maggiore dettaglio grafico? E di conseguenza, perché gran parte della comunità videoludica non vede l'ora di mettere le mani su di esse? E perché le software house sono così entusiaste, visto l'incremento esponenziale di lavoro, costi e di tempo per lo sviluppo che porterà l'avvento di queste macchine?

Lo so che sono pressappoco le stesse domande che ci si pone ogni volta, all'avvicinarsi di una nuova generazione di console, ma questa volta la situazione mi sembra diversa. PlayStation2 ha permesso la realizzazione di giochi come *GTAIII*, *PES3*, *ICO*, *War of the Monsters*e di molti altri giochi che su PlayStation erano irrealizzabili. Cosa daranno PlayStation3, GameCube2 e Xbox2 che l'attuale generazione di console non può garantire?
Elvez

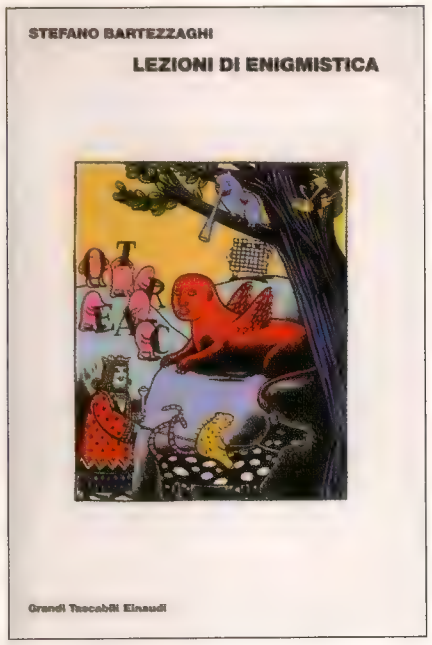
Le console non servono a dare. Servono a togliere. Il videogioco nasce nella fantasia, che per definizione non ha limiti. Solo in seguito diventa reale, proprio attraverso una console, ovvero uno strumento che traduce in realtà finita un oggetto infinito. E per questo lo impoverisce. Le nuove console, da questo punto di vista, servono a togliere. Tolgono alcuni limiti imposti dalle precedenti console. E avvicinano impercettibilmente il videogioco reale al videogioco immaginato. Troppo filosofico? Sicuro. Però non è male provare a considerare l'hardware sotto questa luce. Basta inclinare un po' la testa e il mondo cambia come non t'aspetti.

GAME GIRL ADVANCE DA [F]ORUM / VOL. 2
Ho avuto anch'io una madre apprensiva che entrava di soppiatto nella stanza per vedere che facevo, che mi diceva "sempre questo computer!" e criticava quei giochi troppo violenti. Ho avuto una sorella che giocava con le Barbie e mi guardava pensierosa aggirarmi per i corridoi di *Quake*, con l'adrenalina a mille mentre attendevo la sorpresa dietro l'angolo. Ho percorso miglia sui Warthog, ho cercato Cheryl, ho viaggiato per tutto l'Amn, ho combattuto contro gli Skarij Hybrid (comunque si scrivano) e ucciso mio fratello Liquid, di recente ho persino guidato ogni tipo di automobile, dalle compatte alle sportive, con un joypad in mano. Ogni volta ho sentito la sfida, ho lottato con onestà, ho perso ed ho vinto senza mai rinunciare. E in tutto questo né Malakai né Sniper Wolf mi hanno mai chiesto se ero una ragazza prima di colpirmi, mentre a tutti gli altri, nel bene e nel male, si doveva renderne conto. Non è detto che si debba sempre incontrare la persona che 'capisca' o 'apprezzi', ma semplicemente, come videogiocatrice, mi basta avere la stima di quei pochi che hanno avuto la velleità o la voglia di scontrarsi con me nel loro campo...
Caym

Le donne nei videogiochi ci fanno paura. Forse abbiamo paura che possano essere più brave di noi. Nei mondi virtuali siamo così avanti. Eppure in alcune cose sembra di essere rimasti al Medioevo. Un benvenuto a Caym sulle pagine di Forum. Le videogiocatrici continuano a uscire allo scoperto. A tutte loro, **Videogiochi** rinnova la chiamata alle armi. Questo spazio bianco è per voi, come direbbe Bartezzaghi.

ELOGIO DEL DOLORE DA FORUM
Proprio oggi scendevo lungo la statale che collega l'Abetone alla mia ridente Pistoia su quel bolide (Panda 4x4) messomi gentilmente a disposizione dalla mia azienda per l'ennesima trasferta lavorativa. Curva dopo curva, la necessità di arrivare a casa ad un'ora decente mal si coniugava con l'asfalto scivoloso e piuttosto irregolare della SS66. Dopo qualche eccesso di adrenalina conseguente a digressioni poco controllate dell'avantreno, ho cominciato a rallentare quanto bastava perché il cervello cominciasse a divagare sul senso della vita e quindi sui videogiochi. Ho pensato quanto fosse differente il livello di immedesimazione tra la mia utilitaria e la Suzuki al Pikes Peak e, poco sorprendentemente, è uscito fuori che la realtà è più reale di *Gran Turismo*.

Sconcertato da questa follia deduttiva ho velocemente realizzato che la distanza principale del pur ottimo simulatore reale di guida non è tanto nell'aspetto cosmetico o nel modello fisico, ma nella possibilità del dolore fisico. Insomma, arrivo ai 65 all'ora con la Fiat al tornante, mi attacco ai dischi (non autoventilanti) anteriori, sento la plasticosa corona del volante vibrare sulle tipiche asperità dell'asfalto nostrano, imbuco la curva con lieve stridio di Michelin, percepisco per un attimo la cintura di sicurezza mal regolata (ma ce l'aveva la regolazione poi?), un sinistro rumore dall'anteriore destro, scivolo dolcemente verso l'esterno curva con perfetto (o quasi) cordolo-corda-cordolo e son salvo.



'Lezioni di Enigmistica' (314 pp., 14,46 euro, Einaudi, 2001) di Stefano Bartezzaghi. Il più grande esperto italiano di enigmistica illustra la sua arte. Videogiochi consiglia la lettura di questa opera ai programmatori di survival-horror. E nel frattempo approfitta per ringraziare questi ultimi per gli stupendi enigmi fondati sulle manovelle a base esagonale. Grazie.

> "Perché dovrei comprare una console di nuova generazione? Che vantaggi potranno trarne i giochi, oltre al maggiore dettaglio grafico?"
>
> Elvez

Alt-FAQ
Domande Alternative

1 In linea generale è preferibile un sistema di salvataggio libero o con save point?

2 Quale innovazione introdurranno i controller della nuova generazione di console?

3 Esiste un modo per convincere i propri genitori/ragazza/ragazzo/moglie/marito che il videogioco non è una infantile perdita di tempo?

4 Ma il videogioco è una infantile perdita di tempo?

5 Verrà mai un giorno nel quale dai manuali dei videogiochi scompariranno le istruzioni su come accendere la console?
[proposta da Cloud Strife]

6 Nei vari *Silent Hill* che senso ha riempire i corridoi di porte e stanze se poi in realtà solo il 40% di esse (o poco più) sono realmente accessibili?
[proposta da Marco 'HOLLYWOOD' Brusegan]

7 In che modo le donne giudicano i videogiocatori uomini?
[riproposta da ALT-FAQ#04]

8 Cosa spinge una donna a videogiocare?
[riproposta da ALT-FAQ#04]

Inviate le vostre risposte o le vostre domande alternative a **videogiochi@futuremediaitaly.it**

Suvvia costruttori di monoliti, è ora di darci qualcosa di più! Forza force feedback!!! Fanculo al pubblico bidimensionale!!!!! Voglio un controller controllore che mi inganni fino alla fine. Voglio poter fare crash in un'altra esistenza. Essere libero di schiantarmi davvero, per finta.
Suvvia, che vi costa?
Raffaele Cipollini

All'utente finale qualche decina di migliaia di euro. Cercate esperienze più immersive? La storia del videogioco ha quello che fa per voi. Qualche esempio? Certamente...

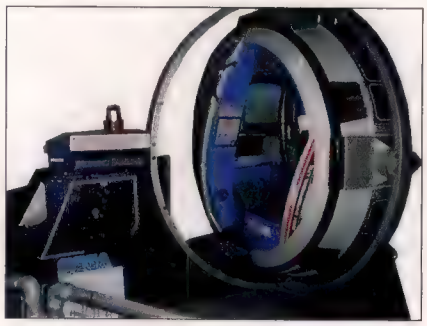
Per voi, signori, il primo prodotto del giorno: cabinato di *Super Monaco GP* (Sega / 1989) [foto 01]. Force feedback sul volante. Sedile idraulico in grado di simulare le forze di accelerazione in ogni direzione. Una vera esperienza stradale. Immaginate di arrivare alla prima chicane di Monaco e di avere il terrore di inchiodare. Potreste ritrovarvi sparati con la faccia a dieci centimetri dal monitor. Decisamente disturbante.

In alternativa, sempre per voi, il secondo prodotto del giorno: cabinato di *R-360* (Sega / 1991) [foto 02]. Sedile con sistema di cinture di sicurezza e pulsante di arresto d'emergenza. Cockpit con possibilità di rotazione a 360 gradi. Una vera esperienza aerea. Immaginate di essere costretti ad una manovra d'evasione e di avere il terrore di azionare la cloche. Potreste ritrovarvi con la testa all'altezza del pavimento mentre pregate il vostro Dio in volo rovesciato. Decisamente terrorizzante.

Ancora non vi soddisfa? Allora, ancora una volta per voi, il sistema di realtà virtuale del film 'Il Tagliaerbe' [foto 03]. Possibilità di immersione completa in un ambiente generato dal computer, feedback incluso. Un calcio in faccia simulato potrebbe risultare doloroso come nella realtà. Unico problema: ancora questo prodotto non esiste. Ma se esistesse?

Ma abbiamo davvero voglia di provare dolore in un videogioco? Sì, sarebbe come una nuova realtà. Ma abbiamo davvero bisogno di una nuova realtà? Forse abbiamo voglia di una simulazione più complessa, più immersiva, più coerente. Fino al limite estremo. E chissà qual è il limite estremo. Forse la morte. Per caso qualcuno vuole morire in un VG? No? Nessuno? D'accordo, ma non sarebbe una cattiva idea per un film. Qualcosa come 'Il Tagliaerbe'. Ma con un protagonista che vuole sfidare la morte virtuale. Perché no? Pensieri strani nella testa di chi videogioca troppo. Vero, schumacheriano Raffaele?
Avranno ragione gli psicologi...

01


02

03

BREVI DA FORUM
Quando compro un VG, lo faccio per avere la 'mia copia originale'. Punto. Il fatto è che, se anche fosse legale, e se i backup li regalassero agli angoli delle strade (in pratica è così), io proverei poco piacere a giocare con essi. Ma non è una questione etica. Il rifiuto della pirateria è questione culturale e di gusto personale, nel senso del grado di esigenza che ciascuno di noi si porta dentro... non solo in ambito videoludico.
Foxtrone - foxtrone@hotmail.com
Siamo un popolo di orgogliosi ladri. Copiamo i nostri giochi e ci vantiamo del nostro furto. Collezioniamo dischi masterizzati e ci compiacciamo della loro quantità. Molto di quello che rubiamo non ha valore di per sé, ma lo assume solo per il fatto di non essere costato niente. È un trofeo. Un certificato che attesta che noi siamo più furbi degli altri. Non è sempre così,

> "Voglio un controller controllore che mi inganni fino alla fine. Voglio poter fare crash in un'altra esistenza. Essere libero di schiantarmi davvero, per finta"
>
> Raffaele Cipollini

chiaro, ma non di rado è così. Molti, invece, sono meno furbi degli altri. Per fortuna.

Come scrive Vitoiuvara sulla posta del numero 5 di **Videogiochi**, anche io vivo di ricordi. Ricordi di splendidi, legati al mondo videoludico, di quando alle prime armi, s'infilava una cassetta nel mangianastri del C=64 e si aspettava che lo schermo si colorasse e fosse possibile interagire con esso. Ricordi dei bei tempi dell'Amiga, di giochi immensi come *Sensible World of Soccer* e di tutti quei capolavori che uscirono sulla macchina Commodore e che hanno lasciato una traccia indelebile nella storia videoludica. Ricordi legati all'infanzia, quando forse videogiocare era più semplice di oggi, vuoi per il tempo libero o per i mille altri impegni che una vita d'adulto comporta. Ma ciò nonostante trovo il videogiocare, perfettamente stimolante come allora, e mi scopro felice di notare che in me l'entusiasmo verso i videogame è sempre quello, immutato, di quando ero ragazzino.
Andrea 'Danziger' Curzi
Quando la passione ci abbandona non è facile ammettere che la 'colpa' è nostra, e non del videogioco. È come ammettere di essere cresciuti. E a nessuno piace ammettere di essere cresciuto.

Gente, io vi adoro! Adoro voi che gestite la posta di **Videogiochi** e voi che la alimentate! Vi adoro perché riuscite a sviluppare discussioni complesse e mature senza uscire dal contesto videoludico, sul quale si dovrebbe basare la rubrica epistolare di ogni rivista di videogiochi che si rispetti. Non credo tuttavia che qualche occasionale e motivato off topic possa nuocere all'integrità della medesima. La frase di Marco Tullio Cicerone "O tempora! O mores!" [cfr. didascalia in Forum #05, nd**VG**] si traduce con "O tempi! O costumi!" e sta a indicare come il senso comune, le usanze e le abitudini cambino con il passare del tempo. Il che, nel bene e nel male, vale anche per i videogiochi...
Hypercat
Vale anche per le riviste di videogiochi? Le riviste di videogiochi di oggi non sono troppo dissimili da quelle di 10 anni fa. È il pubblico che non si è evoluto, oppure il giornalismo? Ma soprattutto, alla fine, chi se ne frega? Basta continuare a vendere, no? E a videogiocare.
"O tempora! O mores!"...

Un vero videogiocatore è quello che usa i giochi per divertirsi. C'è il videogiocatore che invece gioca ai videogiochi per dire di averli finiti. Un mio amico ad esempio, compra *FFX* e lo finisce in due giorni. Non guarda quasi mai lo schermo: controlla solo la mappa e corre verso il segnalino rosso. Quando lo ha finito è contento di poter dire: ho finito *FFX*! E non ci rigioca, perché rifarlo gli sembra noioso! Idem con *GTA*: lo finisce in pochissimo e non ci rigioca più. Con *MGS* ci mette anche meno, salta i filmati e spara a tutte le guardie alle spalle, senza un minimo di stealth! Poi quando ne finisce uno mi telefona e si gasa. Un altro noleggia i giochi, li finisce per stabilire un record. L'ho sentito dire: "Ah, io ho finito oltre 60 giochi". E chi se ne frega? Li hai finiti, ma non ti ci sei divertito! Altri invece per diventare esperti e bravi. Questi non sono videogiocatori. Un altro mio amico non ha la memory card, ma gioca lo stesso. Non si preoccupa di non finire un gioco o di doverlo reiniziare ogni giorno. Questo è un videogiocatore.
Seth
Mettiamo fine a questa sofferenza! Compriamo una maledetta memory card a quell'uomo!

RISPOSTE DA ALT-FAQ #05
Domanda: Quando un giorno avrò un figlio, lo farò videogiocare?
Risposta di Andrea Lorenzini: Farò vedere a mio figlio i videogiochi che mi piacciono, ma sicuramente a lui non piaceranno e preferirà andare ad una scuola di calcio e diventare un giocatore professionista [foto 01].

Domanda: Se un giorno farò videogiocare mio figlio, cosa gli proporrò di giocare e cosa gli proibirò di giocare?
Risposta di Mog Tom: Gli proporrò di giocare ciò che piaceva a me, cercando di capire perché a lui piacciono titoli che io troverò orribili [foto 02].

Domanda: Perché, per alcuni, è così importante sfruttare una console al 100%?
Risposta di Cloud Strife: Mai sentito parlare di 'console war' [foto 03?]?

Domanda: Come mai leggere **Videogiochi** al gabinetto è più stimolante?
Risposta di Simone Magni: Perché il gabinetto è un momento di purificazione interiore e come tale ci fa sentire più elevati, più puri e più ricettivi [foto 04]. E poi la scrittine sulla lavatrice le so già a memoria.

Domanda: Secondo voi a che gioco si incastrerebbe Babbo Natale [foto 05]?
Risposta di Filippo Maio: Ad un simulatore di casa d'appuntamenti?
Risposta di Andrea Lorenzini: Probabilmente avrebbe grossi problemi a giocare ad EyeToy: come fa Babbo Natale ad entrare nell'inquadratura, grosso com'è?

01

02

03

04

05

> "Un altro mio amico non ha la memory card, ma gioca lo stesso. Non si preoccupa di non finire un gioco o di doverlo reiniziare ogni giorno. Questo è un videogiocatore"
>
> Seth

Nel prossimo numero
(in edicola dal 13 aprile)

Ninja *Gaudens*

感染拡大

.hack INFECTION Part 1

www.dothack.com

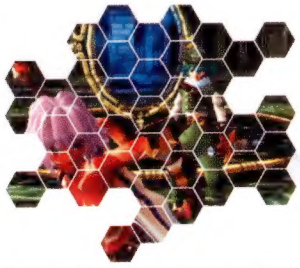
INCLUDE

Un cartone animato di oltre 30 minuti in DVD dai realizzatori di **Ghost in the Shell** ed **Evangelion!**

The World is a game and you are a player.

Affrontate un viaggio epico per svelare il mistero celato nelle profondita' di "The World".

Un'emozionante unione di videogioco e cartone animato



Molteplici avventure con combattimenti in tempo reale

Scegliete le voci giapponesi per il massimo coinvolgimento

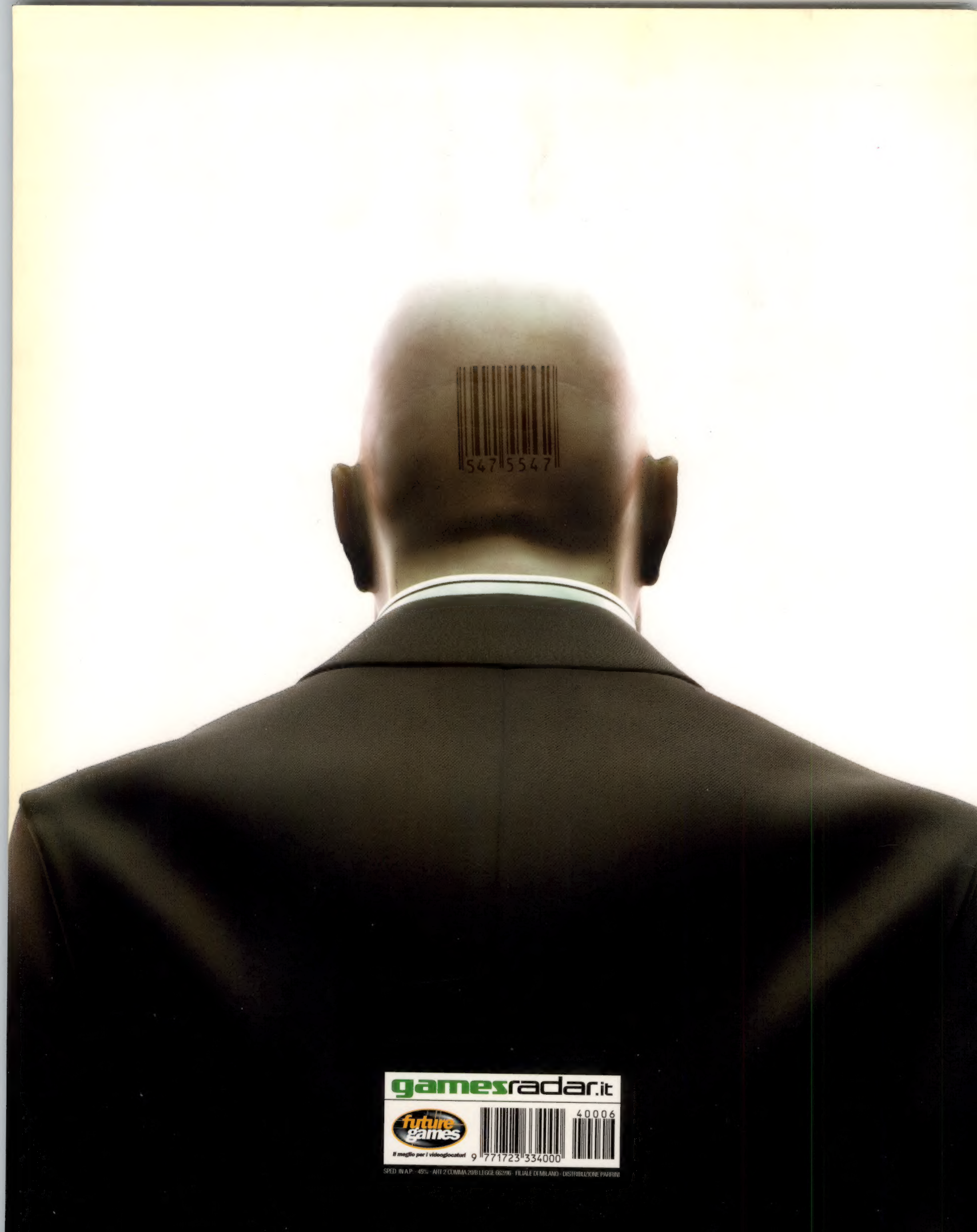
Multi-media available

ATARI BANDAI PlayStation 2

12+

© Project .hack © Bandai 2001-2004. Produced and published by Bandai. Distributed by Atari Europe.

www.pegi.info



SPED. IN A.P. - 45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI